This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

SG
3647
579.14

Coll. cpd

SG 3647.579.14

EX LIBRIS

SILAS W. HOWLAND

HARVARD COLLEGE LIBRARY
FROM THE COLLECTION OF
SILAS W. HOWLAND
RECEIVED BY BEQUEST NOVEMBER 8, 1958

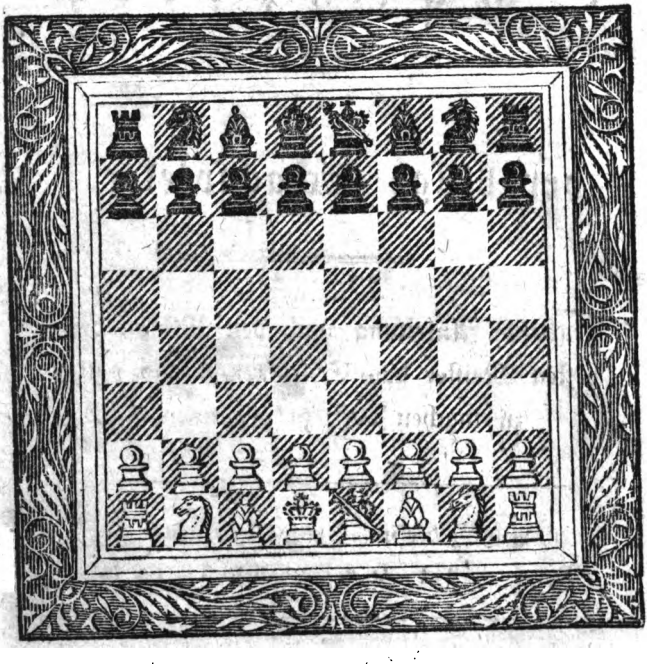
Digitized by Google

Digitized by Google

(Montigny)

Digitized by Google

Digitized by Google



Digitized by Google

Kriegslisten des Schachspiels oder der kluge Schachspieler.

Praktische Anleitung nach den Werken der besten Meister das Spiel remis und patt zu machen oder zu gewinnen.

Aus dem Englischen.
Mit 121 Holzschnitten.

Leipzig,
in der Baumgärtnerschen Buchhandlung.
1820.

Digitized by Google

SG 3647.579.14

HARVARD COLLEGE LIBRARY
BEQUEST OF
SILAS W. HOWLAND
NOVEMBER 8, 1938

Digitized by Google

Vorrede des Uebersetzers.

Die folgende Anleitung ist zunächst für geübte Spieler, die sich mit den schwierigen Fällen daheim bekannt machen wollen, um sich in ihnen helfen zu können, wenn sie mit einem starken Gegner zusammen kommen. Hierzu werden ihnen die hier aufgestellten Musterspiele gewiß dienen, wenn sie die darin enthaltenen Aufgaben erst selbst zu lösen streben und nicht eher den Schlüssel aufsuchen, als bis ihnen dieser Versuch mißlungen ist. Der ungenannte Verfasser

Digitized by Google

arbeitete ursprünglich nach dem bekannten französischen Werkchen: Les Stratagemes des échecs. Allein eine kurze Vergleichung damit wird wohl gleich zeigen, daß er es nicht bloß etwa übersetzte, und so wird eine Verpflanzung auf unsern Boden nicht unverdienstlich seyn, da wir hier zugleich mit einigen Launen der Engländer bekannter werden. Ich rechne dahin, daß das Patt für gewonnen gilt.

Ich kann bei dieser Gelegenheit nicht unerwähnt lassen, daß unser erfindungsreicher Kunsthändler, Herr Eichorius, jetzt Schachspiele verfertigen läßt, deren Steine sich von den bisherigen durch die getreue Nachbildung des Charakters empfehlen, den sie darstellen, und so im eigentlichen Sinne zwei kleine Heere bilden, welche sich noch durch die besondere Wahl des Natio-

Digitized by Google

nellen auszeichnen. Vor der Hand hat er dergleichen von Römern und alten Deutschen, Engländern und Franzosen aus der Zeit der Jungfrau von Orleans fertigen lassen. Für Liebhaber hat diese Nachricht gewiß Interesse. Obschon von den Steinen im Schachspiele das gilt, was man von den Wörtern sagt: valent sicut nummi; d. h. sie bezeichnen, was sie bezeichnen sollen, und daher auch der Vorschlag, sie nur durch gewöhnliche Damensteine zu ersetzen, auf denen der Charakter der einzelnen geschrieben wäre, von mehreren gethan wurde; so wird doch niemand in Abrede seyn, daß dem Spiel dadurch ein unschuldiger Reiz mehr erwächst, wenn die Gestalt des Steines der Phantasie eingeprägt und so die Aufmerksamkeit mehr erhöht wird. Das Spiel muß auf diese Weise selbst erleichtert werden und in je-

Digitized by Google

dem Falle eignet sich dieser Gedanke zu einem freundschaftlichen Geschenke zwischen zweien dem Spiele öfters ein Stündchen der Muße opfernden Bekannten.

Leipzig, den 21. September 1819.

Der Uebersetzer.

Digitized by Google

Die Kriegslisten des Schachspiels.

Einleitung.

Es wird dies Spiel auf einem Brete mit zwei und dreißig Figuren gespielt, die verschiedene Gestalten, Benennungen und Kräfte haben und in zwei Farben oder Parteien getheilt sind. Das Schachbret enthält vier und sechzig Felder, die schwarz und weiß bezeichnet sind. Der König und seine Offiziere, zusammen acht an der Zahl, stehen auf den verschiedenen Feldern der ersten Reihe des Bretes, wovon jedem Spieler zur rechten Hand ein weißes Feld liegen muß.

Der weiße König muß hier auf dem vierten schwarzen Felde, von der rechten Seite her gezählt, stehen; ihm steht der schwarze

Digitized by Google

(oder braunrothe) gegenüber auf einem (dem fünften von der rechten Seite an gerechnet) weißen. Die weiße Königin nimmt ihm links zur Seite, ein weißes Feld ein, so wie die ihr gegenüber stehende Königin auf ein schwarzes kommt.*) Zur Seite der Königin steht einer der Läufer, zur Seite des Königs der andere Läufer. Neben jedem Läufer steht ein Springer. Endlich in beiden Ecken dieser Reihe die Thürme, oder Rochen, jeder neben dem Springer. Auf den acht Feldern der zweiten, vorliegenden Reihe stehen eben so viel Bauern (Man sehe das Titelkupfer.).

Die Offiziere und Bauern auf der Seite des Königs bekommen ihre Namen von ihm, so wie die auf der Seite der Königin ihn von ihr erhalten, und heißen also der schwarze oder der weiße Königsläufer, der Königsspringer, der Königsthurm, der Königsbauer, der Bauer des Königsläufers, der Bauer des Königsspringers, des

*) Regina tenet colorem sagten die Alten.

D. Red.

Königsthurms; der schwarze oder weiße Königinläufer, der Königinspringer, der Königinthurm ꝛc. Die Felder erhalten ihren Namen von den sie einnehmenden Steinen, z. B. das, worauf der König steht, heißt Königsfeld, das, worauf sein Bauer steht, heißt das zweite Königsfeld, das zunächst vor dem Bauer liegende das dritte und so fort das vierte, fünfte.

Der König bewegt sich nach allen Richtungen, allein das Rochiren ausgenommen, nur ein Feld hindurch und muß von dem andern König allemal durch ein Feld getrennt bleiben. Das Rochiren kann nur einmal, entweder nach seiner Seite oder nach der Königin Seite hin Statt finden. Es wird der Rochen hierbei an den König gerückt und dann der König auf die andere Seite des Rochens gesetzt, was aber nur erlaubt ist, wenn

1) zwischen Rochen und König kein Stein steht;

2) der König so wenig, wie der Rochen, seinen Platz schon gewechselt hatte;

Digitized by Google

3) dem König nicht jetzt Schach geboten ist, noch endlich

4) derselbe beim Rochiren das Schach eines feindlichen Steines passiren müßte.

Die Königin bewegt sich gleich den Thürmen und Läufern sowohl in gerader Linie nach allen Richtungen, so wie in schiefer.

Die Läufer gehen nur in der schiefen Linie auf den Feldern der Farbe, auf welcher sie zuerst stehen, jedoch können sie, so wie jene, und die Thürme so weit gehen, als ihnen kein anderer Stein eine Grenze steckt.

Die Springer gehen schief, nach allen Richtungen, allemal aufs dritte Feld von ihrem gegebenen Standpunkte, ohne Rücksicht, was etwa von Steinen dazwischen steht. Sie springen also von weiß auf schwarz und von schwarz also immer wieder auf weiß, auch über einen andern Stein hinweg, was keinem andern Stein erlaubt ist.

Die Thürme gehen in gerader Linie, entweder vor- oder rückwärts, oder seitwärts, über die ganze Linie, wenn kein anderer Stein ih-

Digitized by Google

nen Grenzen setzt und nehmen dann Platz, wo es ihnen gefällt.

Die Bauern gehen nur einen Schritt vorwärts auf einmal und schlagen den Feind schief. Bei dem ersten Zug allein können sie zwei Felder auf einmal vorwärts gehn. Rückwärts bewegen sie sich nie. Eben so dürfen sie, den Fall des Schlagens abgerechnet, nicht von ihrer Linie abweichen. Bei dem Schlagen des feindlichen Steines kommen sie dann auf das Feld, wo dieser stand, und gehen nun auf dieser Linie gerade aus.

Wenn das Feld, über welches ein Bauer weggeht, von einem feindlichen Bauer beherrscht wird, so, daß er von diesem, falls er nur ein Feld weit rückte, geschlagen werden könnte, so darf ihn auch der feindliche Bauer schlagen und er setzt sich dann dahin, wo dieser vorbeigezogene Bauer hätte Halt machen können. Indessen ist er nicht genöthigt, ihn zu schlagen. Z. B. Ich ziehe mit dem Königsläuferbauer sogleich zwei Schritte vor dem feindlichen schon soweit vorgerückten feindlichen Königsbauer vorbei, ohne ihm erst das Schla-

Digitized by Google

gen anzubieten, so kann der Gegner meinen Königsläuferbauer schlagen und sich dahin stellen, wo dieser, ein Feld gezogen, hingekommen wäre. Ob er es thun will, hänge jedoch von ihm allein ab.)

Ein Bauer, der auf die entgegengesetzte feindliche Linie hingelangt, kann mit jeder beliebigen, fehlenden Figur vertauscht werden, die auf das Feld zu stehen kommt, wo der Bauer einrückte. Die Offiziere können die feindlichen Steine nehmen, welche ihnen den Weg versperren, falls ihnen (von den eignen) der Weg dazu offen gelassen ist. Sie stellen sich dann da auf, wo der feindliche Stein weggenommen ward.

Wenn sich der feindliche König in einer Lage befindet, wo er genommen werden könnte, so muß man ihm Schach bieten, d. h. ihn daran erinnern, sich zu vertheidigen, indem er

1) entweder das Feld verändert, oder

2) sich mit einem seiner Steine gegen den Angriff deckt, oder

3) den angreifenden Stein schlägt.

Kann er weder das Eine, noch das An-

Digitized by Google

dere, so ist er schachmatt, und hat das Spiel verloren. (Ein nicht angesagtes Schach gilt auch nicht.) Der König kann sein Feld nicht verändern, wenn er dadurch ins Schach käme. Vermag er nun keinen Stein zu ziehn, und steht er zwar nicht im Schach, aber kann er auch nicht ziehn, ohne ins Schach zu kommen: so heißt dies dann Pat (ob dies für verloren, oder für unentschieden, oder für halbverloren, oder gar für gewonnen gelten soll, muß vorher verabredet seyn.)

Einige Spieler machen es auch bemerklich, wenn die Königin in Gefahr steht, genommen zu werden und sagen: Schach Königin! (eine Sache, die gewöhnlich Gelegenheit zu Streitigkeiten giebt, da hier die Lage des Spiels, die Natur desselben, und dieses Steines ins besondere, welcher mit dem König gar keine Aehnlichkeit hat, so viel zweifelhafte Fälle Statt finden läßt. Soll z. B. dies Schach angesagt werden, wenn ich schon die meinige verloren habe? wenn ich sie blos gegen die feindliche aus Versehn oder absichtlich zum Tausch anbiete? wenn sie vorher gedeckt war und der sie decken-

Digitized by Google

de Stein aus Versehn weggezogen ward? Hier ist also zum mindesten nöthig, daß beide Spieler sich darüber vereinen, die Königin nie und unter keinen Umständen zu nehmen, wenn nicht die Warnung vorhergegangen ist.)

Das Bret heißt das Schachbret, die Quadrate desselben Felder; die geraden Linien darauf Reihen, wenn man von der linken nach der rechten Seite geht und Linien, wenn man sie von einem Spieler zum andern betrachtet.

Digitized by Google

Wesentliche Regeln des besseren Spiels.

1.

Man ziehe die Bauern vor ihren Offizieren und bringe dann diese zu ihrer Unterstützung heraus; es müssen also die Bauern des Königs, der Königin und des Läufers zuerst gezogen werden, um das Spiel gut zu eröffnen. (Gewöhnlicher öffnet man es mit dem Königs- oder Königinbauer im ersten Zuge, läßt dann den Königs- oder Königinläufer heraus und nun die zwei andern genannten Bauern folgen.)

2.

Man bringe also nicht einen Offizier zu früh heraus; weil dadurch nur Züge verloren gehn, in sofern der Gegner, indem er einen Bauer zieht, ihn zum Rückzug zwingt und dadurch zugleich sein Spiel öffnet. Besonders hüte man sich, mit der Königin eher herauszugehn, bis das Spiel leidlich geöffnet ist.

3.

Unnützes Schachbieten ist zu unterlassen.

Digitized by Google

Man hüte sich Schach, als um einen Vortheil dadurch zu erlangen, denn sonst verliert man einen Zug, wenn der Gegner den Offizier nehmen oder zurücktreiben kann.

4.

Man verstopfe sich nicht das Spiel, indem man zuviel Steine zusammenhäuft, um nicht seine Steine am Vorgehn oder Zurückziehn, wenn es nöthig ist, verhindert zu sehn.

5.

Ist aber dies bereits der Fall, so suche man sich frei zu machen, indem man Offizier gegen Offizier oder Bauer gegen Bauer tauscht, dann bringe man seine Offiziere heraus, und rochire, sobald es nützlich erscheint, und greife den feindlichen Gegner auf der schwächsten Seite an.

6.

Setzt der Gegner früher die Offiziere als die Bauern in Bewegung, so greift man sie sobald als möglich mit den Bauern an, wodurch man sein Spiel einschließt und ihm Züge abgewinnt.

Digitized by Google

7.

Der feindliche König darf nie ohne hinreichende Kräfte angegriffen werden. Greift man den unsrigen an, und kann man es nicht ebenfalls thun, so biete man den Tausch eines Steins an. Zieht der Gegner zurück, ohne abzutauschen, so wird er einen Zug verlieren. Auf dieselbe Weise wird man auch bei andern Angriffen verfahren.

8.

Man ziehe immer so, daß ein Stein den andern schützt, so, daß wenn er genommen wird, der feindliche Stein durch den genommen wird, der ihn deckte. Man bemühe sich zugleich, jeden Stein so vielmal zu decken, als der Feind gegen ihn Angreifende vorrücken läßt. Wo möglich müssen aber die Deckenden von geringerm Werthe seyn, als die, womit er angegriffen wird. Ist die Unterstützung nicht gut ausführbar, so ist zu überlegen, ob der Angriff gegen einen feindlichen nicht besser, oder eben so gut zur Erfüllung des unsrigen sey.

Digitized by Google

9.

Kein Angriff darf anders, als gehörig vorbereitet unternommen werden, den sonst öffnet man nur das feindliche Spiel und giebt Muße, einen heftigen Angriff gegen uns zu unternehmen, sobald der schwache Angriff vorüber ist.

10.

Man ziehe nicht eher, bis man wohl erforscht hat, ob man vor aller Gefahr durch den letzten Zug des Gegners sicher ist. Eben so wenig greife man nicht eher an, bis man erforschte, welchen Nachtheil der Gegner wohl durch seine nächsten Züge, in Folge der unsrigen, unserm Spiele zufügen kann.

11.

Wenn der Angriff einen glücklichen Fortgang zeigt, so lasse man sich nicht davon dadurch abbringen, daß man einen Stein nimmt, oder sonst einen Vortheil benutzt, den der Gegner absichtlich in den Weg legt, um, wenn wir die Lockspeise nehmen, einen Zug zu thun, durch den er unsere Absicht vereiteln kann.

Digitized by Google

12.

Wenn man beim Verfolgen eines gut geführten Angriffs es nöthig findet, die Mauer des Gegners mit Verlust einiger Steine zu durchbrechen, und sieht, bei Berechnung der folgenden Züge, einen glücklichen Fortgang voraus, so opfere man einen oder zwei Steine, um zum Zweck zu gelangen. Solche kühne Angriffe machen die schönsten Spiele.

13.

Man lasse niemals die Königin so vor dem König stehn, daß der Feind, indem er einen Thurm oder Läufer vorbringt, dem König, falls sie nicht da wäre, Schach bieten könnte, denn man wird sie sonst mit Mühe retten und vielleicht, im besten Falle, für einen Stein von geringerm Werthe hingeben müssen.

14.

Eben so lasse man nicht zugleich vom feindlichen Springer König und Königin oder König oder Thurm, oder Thurm und Königin, oder beide Thürme angreifen. Im ersten Falle muß der König aus dem Schach ziehn und es

Digitized by Google

ist Thurm oder die Königin verloren. Im letztern Falle geht ein Thurm verloren oder muß doch gegen einen geringern Stein vertauscht werden. (Um dem vorzubeugen, ist das beste Mittel, anfangs den Thurm- oder Läuferbauer zu ziehn, welche das Eindringen des feindlichen Springers verhindern, und späterhin sich zu hüten, zwei solche wichtige Steine auf Felder gleicher Farbe zu bringen, oder den Springer abzutauschen zu suchen.)

15.

So nehme man sich auch in Acht, daß nicht ein feindlicher Bauer zwei von unsern Offizieren zugleich angreife. Thürme und Springer unterliegen dieser Gefahr des Angriffs am meisten. Eben so hüte man sich vor einem Schach, das der Gegner durch das Wegziehn eines Steines giebt, oder, daß man ihm, wenn man auf dem besten Weg zum Gewinn ist, Gelegenheit zum Pat giebt (weil dies, wie es in England ist, den Gewinn bedingt).

16.

Haben beide Könige nach entgegengesetzten

Digitized by Google

Seiten rochirt, so greife man mit den Bauern an, welche man auf der Seite hat, wohin der feindliche König rochirte und lasse die Offiziere voraus, besonders Königin und Thurm, um sie zu unterstützen.

17.

Man suche immer einen Zug im Hinterhalte zu haben, d. h. Königin, Läufer oder Thurm, oder sonst einen Stein so hinter einen andern zu stellen, daß, wenn der Bauer oder Offizier vor demselben gezogen wird, dem feindlichen König ein Schach geboten und so dem Gegner entweder oft ein Stein geschlagen oder sonst ein anderer Vortheil abgewonnen wird.

18.

So lange ein geringer Stein mit einem Bauer gedeckt werden kann, hüte man sich, es mit einem bessern Stein zu thun, weil der bessere Stein in so einem Falle so gut, wie aus dem Spiele genommen ist.

19.

Ein Bauer, der weit vorgerückt und gut

Digitized by Google

unterstützt ist, kostet dem Gegner oft einen Offizier, dagegen hat ein von den übrigen Getrennter selten einigen Werth. Wenn man einmal einen Bauer oder sonst einen andern Vortheil voraus hat und nicht in Gefahr ist, den Angriff zu verlieren, so tausche man so oft ab, als man kann.

20.

Wenn jeder Spieler nur noch drei Bauern auf dem Brete hat, so, daß man selbst einen freien (am Vorrücken nicht durch einen Stein gehinderten) auf der einen, und die andern zwei auf der andern Seite besitzt, während die drei des Gegners zusammen diesen zweien entgegenstehen, so gehe man mit dem König dahin, seine Bauern zu nehmen. Zieht er nun den König auch dahin, sie zu unterstützen, so gehe man mit dem einzelnen Bauer vorwärts, um ihn zur Königin zu machen. Will er dies hindern, so schlägt man inzwischen seine Bauern und wandelt ihn zur Königin oder zu sonst einem Offizier, indem man ihm so mit einem Bauer in dem Rücken kommt.

Digitized by Google

21.

Zu Ende des Spiels, wo jede Partei nur drei oder vier Bauern auf den verschiedenen Punkten des Bretes hat, müssen die Könige nothwendig den Angriff zu erhalten suchen, um das Spiel zu gewinnen.

22.

Wenn der Gegner nur den König und einen Bauer auf der Seite hat, indessen uns auch der Bauer abgeht, so kann man das Spiel doch nimmermehr verlieren, sobald wir den König mit dem feindlichen in Opposition (d. h. parallel gegenüberstehend, nur durch ein Feld von ihm getrennt) bringen und erhalten können. Dies Letztere ist möglich, wenn er unmittelbar vor seinem Bauer oder ihm zur Seite steht. Es muß dann remis werden, da der Gegner entweder den Bauer opfern oder Pat setzen muß (was der Engländer für gewonnen annimmt).

23.

Wenn der Gegner nur einen Bauer auf der Thurmlinie mit dem König und Läufer gegen den König allein hat, so kann man das

Digitized by Google

Spiel, ist der Läufer nicht von der Farbe, welche das Eckfeld beherrscht, nicht verlieren, wenn man den König in dies Eckfeld bringen kann.

24.

Ist das Spiel bereits schlechter, als das des Gegners, die Königin allein im Spiele und übrigens alles zum Pat bereit, so biete man dem feindlichen König Schach und sehe nur darauf, (nach englischer Art) daß er nichts vorbringt, was ihn zum Pat eignete, so zwingt man ihn zuletzt, die Königin zu nehmen und dann ist das Spiel durch Pat (nach englischer Art) gewonnen.

25.

Man darf nie das Schach mit einem Offizier decken, der beim Vorrücken eines Bauers genommen werden könnte, aus Furcht, für ihn selbst nur einen Bauer zu bekommen.

26.

Man umringe nicht den feindlichen König mit den eignen Steinen, um ihn nicht ganz un-

Digitized by Google

willkührlich zum Pat (nach englischer Art) zu bringen.

27.

Einen Thurm für einen geringern Offizier hingeben zu müssen, darf nicht zu sehr entmuthigen. Zwar ist ein Thurm besser, als die andern Offiziere, die Königin ausgenommen. Aber er kommt selten im Spiel vor dem Ende desselben in Thätigkeit und so ist es im Ganzen genommen besser, einen geringern Stein im Spiele, als einen bessern ausser demselben zu haben.

28.

Hat man einen Stein gezogen, den der Gegner mit einem Bauer verjagt, so ist das ein schlechter Zug, der dem Gegner doppelten Gewinn schafft. Kein Zug ist in diesem delikaten Spiele gleichgültig. Mag auch bei gleich guten Spielern der erste Zug nicht so sehr bedeutend seyn, so ist doch der Verlust von einem oder zwei Zügen nach dem ersten meist für den unvermeidlichen Verlust entscheidend. Kann

Digitized by Google

man jedoch nachher den Angriff wieder erhalten, so ist man auf gutem Wege zu gewinnen.

29.

Steht das Spiel so, daß man kaum weiß, was man ziehn soll, so sind entweder die Steine schlecht, oder, was noch schlimmer, nicht alle ins Spiel gebracht worden, denn im Gegentheil ist die Wahl der Züge groß genug.

30.

Die Verdoppelung eines (der mittlern) Bauers ist nicht so sehr zu fürchten. Zwei so hinter einander stehende Bauern sind gar nicht übel, wenn sie von drei oder vier andern angegriffen werden. Drei verbundene Bauern sind stark. Viere aber, die im Quadrat stehn, bilden, von andern Offizieren gut unterstützt, ein unbesiegbares Bollwerk und sichern gewiß eine Königin. Dagegen sind zwei getrennte Bauern nicht besser, als einer, und sollten drei in einer Linie hinter einander stehn, so könnte das Spiel (bei übrigens gleicher Kraft) in keiner schlimmern Lage stehn.

Digitized by Google

31.

Ist ein Stein in einer Lage, wo er schwerlich gerettet werden kann, so gebe man ihn auf und denke darauf, den Feind an einem andern Orte zu verletzen. Denn oft ereignet es sich, daß man, während der Feind einem Offizier nachjagt, entweder einen oder zwei Bauern oder eine Lage bekommt, die mit seinem Verderben endigt.

32.

Gesetzt, es ist Königin und noch ein Offizier zugleich angegriffen, und der Letztere verloren, wenn die Erstere gerettet werden kann, so ist es besser sie hingeben, statt ihn zu verlieren, wenn man zwei Offiziere dafür bekommen kann. Der Unterschied beträgt dann mehr, als der Werth der Königin, denn man bleibt dann in seiner Stellung, die, wenn Angriff und Vertheidigung vollkommen gebildet ist, oft mehr gilt, als ein Offizier. Wer nämlich erst angreift und von dem, der sich vertheidigt, zum Abtreten darin gezwungen wird, der sieht gewöhnlich seine Partie verloren gehn.

Digitized by Google

33.

Man denke nicht aufs Abtauschen, ohne Grund dazu zu haben. Ein guter Spieler wird sonst davon Vortheile ziehn, unsere Stellung verwirren, seine eigene verbessern. Ist man dagegen der Stärkere, besonders in Hinsicht eines Offiziers und hat man kein Schachmatt unmittelbar vor Augen, dann tausche man stets ab, denn der Vortheil wächst dadurch. Hat man dagegen einen Offizier gezogen und der Feind stellt einen andern dagegen auf, so tausche man augenblicklich, denn ihm liegt daran, uns zu entfernen. Man komme ihm also zuvor und verliere nicht den Angriff.

34.

Dann und wann muß man das ganze Spiel überschauen und darnach die fernern Maaßregeln nehmen.

35.

Beim Ende des Spiels sind besonders, falls beide Königinnen weg sind, die Könige Hauptsteine. Man lasse den seinigen nicht mü-

Digitized by Google

sig, stehn. Mittelst seiner muß man sich den Angriff und den Sieg versichern.

36.

Da Königin, Thürme und Läufer in der Ferne wirksam sind, so hat man keineswegs immer nöthig, sie dicht an den feindlichen König heranzubringen. Sie wirken in der Ferne besser, können dann nicht verjagt werden und einem Pat vorbeugen.

37.

Ist man sicher, einen Offizier zu schlagen und kann er nicht entfliehn, so übereile man sich nicht und sehe lieber, ob man nicht wo anders einen guten Zug thun kann, worauf man den Offizier mit Gelegenheit nehmen kann.

38

Kann man einen Stein mit verschiedenen Offizieren schlagen, so überlege man, mit welchen man am besten zu nehmen ist.

Digitized by Google

Weitere Ausführung einiger der vorhergehenden Regeln.

1.

Man mag nun einen offenen oder versteckten Angriff einleiten, so bringe man alle Offiziere vor dem Beginnen desselben ins Spiel, denn geschieht das nicht und der Feind that es, so wird man, angreifend oder selbst angegriffen, in großen Nachtheil gerathen. Dies ist eine so wesentliche Regel, daß es besser ist, einen Vortheil aus den Händen zu lassen, als davon abzugehn, und Niemand kann stets mit Erfolg spielen, der nicht fest dabei stehn bleibt. Um die Offiziere gehörig herauszubringen, bewege man erst die Mittel-Bauern vorwärts und unterstütze sie mit den Offizieren. Dadurch wird das Spiel nicht verstopft, alle Offiziere haben Freiheit, sich zu bewegen und gegenseitig zu unterstützen, und mit einander, bis der Zweck erreicht ist, fortzuwirken. Beim Angriff und bei der Vertheidigung stelle man sie nicht so, daß sie zurückgezogen werden müssen.

Digitized by Google

Wenn alle Offiziere herausgebracht sind, was der Fall seyn wird, wenn man die Wahl hat, nach Belieben zu rochiren, dann überschaue man genau sowohl das eigne als das feindliche Spiel und entschließe sich nicht allein, wohin man rochiren will, sondern auch den Angriff da zu machen, wo man am stärksten, der Feind aber am schwächsten ist. Es steht zu erwarten, daß man auf diese Art im Stande ist, das feindliche Spiel zu durchbrechen, wobei einige Offiziere abgetauscht werden müssen. Jetzt halte man ein und übersehe aufmerksam beide Spiele, und lasse sich vom Ungestüm nicht zu weit leiten. In diesem kritischen Augenblick sammle man, besonders wenn man es mit einem ziemlich starken Gegner zu thun hat, seine Steine zusammen und setze sie zu einem zweiten, oder dritten Angriff in guter Ordnung in Bewegung, indem man sie immer fest geschlossen und verbunden hält, daß immer einer den andern unterstützt. Aus Vernachlässigung dieses Grundsatzes, aus Mangel an einiger Kälte wird einem Spieler oft der Sieg aus den Händ

Digitized by Google

den gerissen und es erfolgt eine völlige Niederlage.

3.

In der letzten Zeit des Spiels achte man darauf, wo die Bauern am stärksten, am verbundensten, zum Einrücken ins letzte Feld am nächsten sind. Eben so überlege man, wie die feindlichen Bauern stehn. Beides halte man gegen einander. Kann man vor dem Gegner eine Königin bekommen, so gehe man ohne Anstand fort, im Gegentheil eile man mit dem König herbei, ihn davon abzuhalten. Ich setze hier voraus, daß alle Offiziere weg sind, denn sonst müssen sie die eignen Bauern begleiten und die feindlichen vom Einrücken ins letzte Feld abhalten.

Einige Zusätze von einem Liebhaber.

1.

Die Hauptkunst besteht in der gewandten Leitung der Königsbauern, in der gehörigen

Digitized by Google

Unterstützung derselben gegen jeden Angriff und in dem Ersatz derselben, wenn sie genommen werden, durch andere ebenfalls gut unterstützte.

2.

Die Königs- oder Mittelbauern dürfen nach den ersten Zügen nicht eher rasch vorgerückt werden, bis der feindliche König rochirt hat. Er wird sonst nach unserer schwächsten Angriffsseite rochiren.

3.

Bauern in einer Fronte, die gut unterstützt sind, hindern die feindlichen Steine vom Eindringen in unser Spiel und an einer vortheilhaften Aufstellung.

4.

Hat man zwei Bauern (gegen feindliche stehend) in der Fronte, so muß man keinen vorrücken lassen, bis der Gegner den Abtausch anbietet; statt darauf einzugehn, läßt man den Angegriffenen vorgehn.

5.

Man stelle die Bauern so auf, daß sie

den möglich, das Eindringen des Springers ins unser Spiel verhindern.

6.

Wenn die Bauern vom Mittelpunkt getrennt sind, so gebe man sich Mühe, die Zahl derer auf der stärksten Seite zu verstärken. Sind aber zwei im Mittelpunkte, so bemühe man sich, so viel man kann hier zu vereinigen.

7.

Ein oder zwei im Anfange des Spiels weit vorgerückte Bauern können, wenn sie nicht recht gut unterstützt sind, für verloren angesehen werden.

8.

So lange die Läuferbauern nicht um zwei Felder vorgerückt sind, darf der Springer nicht auf das dritte Läuferfeld gesetzt werden, denn sonst würden diese Bauern verhindert, andere zu unterstützen.

9.

So lange sich gegen den feindlichen Könige nicht ein offener Angriff mit wahrscheinli-

Digitized by Google

them Erfolg beginnen läßt, bemühe man sich, alle feindlichen Steine einzusperren oder abzutauschen, die denselben verhindern können.

10.

Kann man gegen den feindlichen König mit zwei oder drei Bauern eine Oeffnung machen, so ist man des Gewinns meistens sicher.

11.

Besteht die Stärke unsers Spiels in Bauern, so bemühe man sich, die feindlichen Läufer zu nehmen, weil sie mehr, als die Thürme das Einrücken der erstern erschweren.

12.

Während man auf einen Angriff denkt, bemühe man sich, den König in einer Lage zu erhalten, wo man jeden Augenblick rochiren kann.

13.

Kann mehr als einer der feindlichen Steine genommen werden, so lasse man sich hierbei mehr von dem Werthe leiten, den sie gerade in diesem Augenblicke des Spiels, als an

Digitized by Google

sich selbst haben. Dasselbe Gesetz muß uns in dem Fall leiten, wo von zwei der zugleich angegriffen unsrigen einer aufgeopfert werden muß.

14.

Man halte den Gegner davon ab, zeitig unter unsern Steinen Posto zu fassen. Seine Springer und Läufer, von Bauern, wohl gar von der Königin unterstützt, können sonst das Spiel entscheiden, während nur ein Theil unserer Kräfte zur Wirkung gelangt ist.

15.

Im Anfange des Spiels habe man ein Auge auf den feindlichen Königsläufer, wenn er den Bauer vom Läufer unsers Königs angreift. Da überhaupt der Königsläufer der gefährlichste Stein ist, um einen Angriff zu machen, so suche man ihn gegen den Läufer der Königin abzutauschen, oder sich seiner, sobald man kann, zu entledigen.

16.

Man verhindere den Gegner an Verdoppe-

tung seiner Thürme, besonders wenn bereits eine Oeffnung im Spiel ist.

17.

Man bemühe sich, den König auf ein Feld zu bringen, wo ihn einer der feindlichen Bauern selbst gegen die Thürme schützt.

18.

Wo man eine Kette einander schief folgender Bauern hat, da suche man, wo möglich, den ersten zu erhalten.

19.

Nach jedem Zuge des Gegners untersuche man wohl, welche Absicht er dabei haben könne, und ob er unsern Plan störe? Ist dies der Fall, so beuge man dem Uebel vor, bevor man weiter gehe, denn sonst wird man, denkt man nur immer auf den Angriff, leicht ganz unvermuthet matt.

20.

Um die Pläne des Gegners zu vereiteln, muß man oft gegen die allgemeinen Regeln des Spiels in Hinsicht der Vertheidigung ab-

Digitized by Google

weichen, dagegen ist dies selten im Fall des Angriffs selbst vonnöthen.

21.

Man meide, den Königsbauer gegen den Bauer vom feindlichen Königsläufer hinzugeben, oder der Königin Bauer gegen den des feindlichen Königinläufers, weil beide Bauern, auf der Mitte postirt, die feindlichen Steine in grosem Maaße abhalten, uns zu behelligen.

22.

Ein Springer, der von zwei Bauern unterstützt ist, wird dem Feinde, wenn er nicht durch einen vorgerückten Bauer vertrieben werden kann, so beschwerlich, daß er ihn mit einem Offizier schlägt, und man dadurch den Vortheil bekommt, seine Bauern wieder zu vereinen.

23.

Manchmal zwingen uns die Umstände, Schach zu bieten, ohne daß man das Matt im Sinne hatte. Man will nur den feindlichen König in eine schlechtere Lage bringen, ihn nö-

Digitized by Google

thigen, einen bessern Stein unbeachtet zu lassen, ihm das Rochiren verderben, oder einen angegriffenen Stein retten.

24.

Während man damit umgeht, das Schachmatt zu geben, und alle Offiziere dazu verwendet sind, achte man darauf, daß nicht unser König durch einen einzigen Zug des Gegners matt gesetzt werde. Man achte also doppelt auf jeden Zug. Ein falscher Stein gezogen, ja ein richtiger nur auf ein falsches Feld gesetzt, kann am Ende den Verlust herbeiführen.

25.

Indem man rochirt, hat man einen doppelten Vortheil: man bringt den König in eine sichere oder vortheilhaftere Lage und den Thurm zugleich unmittelbar ins Spiel.

26.

Manchmal ist es am besten, den König zu ziehn, ohne zu rochiren, um z. B. mit den Bauern auf dieser Seite anzugreifen. Dann

Digitized by Google

ist gewöhnlich das zweite Feld seines Läufers das Beste dazu.

27.

Wenn der König auf seine eigene Seite hinrochirt, so vermeide man es, die Bauern seines Springers und Thurmes ohne Noth zu ziehn, da sie ihm zum Schutz dienen.

28.

Wenn der feindliche König auf die Seite hin rochirt, wohin wir es thaten, so lasse man den König nicht unbewacht, indem man die eigenen Bauern vorrückt, sondern greife ihn lieber mit den Offizieren an.

Regeln für das Ende des Spiels.

1.

Ein einzelner Bauer kann das Spiel nicht gewinnen, wenn ihm der feindliche König ent-

Digitized by Google

gegensteht. Ist dagegen der eigne König vor ihm, so ist es möglich.

2.

Zwei Bauern gegen einen müssen in den meisten Fällen gewinnen, doch muß der, der sie hat, sich hüten, den einen davon gegen den feindlichen abzutauschen.

3.

Ein Bauer mit einem Offizier muß in jedem Falle gewinnen, ausgenommen, wenn der Offizier ein Läufer ist und der Bauer auf der Thurmlinie steht, ohne daß dem Läufer das Feld beherrscht ist, wo der Bauer zur Königin werden muß.

4.

Zwei Springer können ohne einen andern Stein nicht (leicht) Schachmatt (meist nur Pat) machen.

5.

Wohl (aber auch nicht ohne Vorsicht) zwei Läufer.

Digitized by Google

6.

Eben so ein Springer mit dem Läufer.

7.

Ein Thurm gegen Springer oder Läufer macht remis, und umgekehrt.

8.

Dagegen gewinnt Thurm mit Läufer gegen einen Thurm.

9.

Ein Thurm mit Läufer oder Springer gegen die Königin macht remis.

10.

Die Königin gegen Springer oder Läufer gewinnt.

11.

Eine Königin gegen Thurm und zwei (noch nicht weit vorgerückte) Bauern macht remis.

Digitized by Google

12.

Eben so macht ein Thurm gegen einen Läufer und zwei Bauern, oder einen Springer mit dergleichen remis, da der, der ihn hat, nicht verhindert werden kann, ihn gegen beide Bauern abzutauschen.

13.

Um zu entscheiden, ob die Partie remis ist, pflegen gewöhnlich 50 Züge zu Ende als die Zahl festgesetzt zu werden, die den Ausgang bestimmen.

Gesetze des Spiels.

1.

Ein berührter Stein muß gezogen werden, wenn er nicht den König ins Schach bringt. In diesem Falle allein muß dann, ist es möglich, der König gezogen werden. So lange die Hand auf dem Stein ist, kann man ihn hinsetzen, wohin man will; ist sie weggethan, so

Digitized by Google

kann der Zug nicht abgeändert werden. Wären aber einige Steine durch Zufall falsch gesetzt, so können diese in Ordnung gebracht werden.

2.

Berührt man einen Stein des Gegners so kann er darauf bestehen, daß er genommen wird und ist dies nicht möglich, so ist man verpflichtet, den König zu ziehn, in sofern es, ohne ins Schach zu kommen, geschehen kann.

3.

Geschah aus Versehen oder aus anderer Ursache ein falscher Zug, so kann der Gegner uns nöthigen, den König zu ziehn. (2. Ges.) Zieht er aber, ohne davon Anzeige zu machen, so darf keiner den Zug nachher zurücknehmen.

4.

Hat man (beim Auffetzen) die Steine versetzt und zwei Züge bereits gethan, so steht es in des Gegners Gewalt, ob er das Spiel von Neuem angehn lassen will.

Digitized by Google

5.

Ein vom Gegner nicht angesagtes Schach gilt nicht eher, bis er es ansagt, thut er es beim nächsten Zuge, so muß jeder Theil den vorigen Zug zurückthun und der König aus dem Schach gerückt werden.

6.

Sagte der Gegner Schach an, ohne es zu geben, und rückte man darum den König oder einen andern Stein, so hat man das Recht, den Zug zurückzunehmen, bevor er den seinigen Nächsten vollbrachte.

7.

Man kann dem feindlichen König nicht mit einem Steine Schach geben, der bei dieser Bewegung den unsrigen selbst ins Schach brächte.

8.

Ist König oder Rochen bereits gezogen, so kann nicht rochirt werden und versuchte man

Digitized by Google

es, so kann der Gegner (2. Gef.) darauf bestehn, Thurm oder König gezogen zu sehn.

9.

Bei jedem neuen Spiele wechselt der Auszug, wird aber ein Stein vorgegeben, so hat der, der dies thut, denselben.

Digitized by Google

Kriegslisten

des

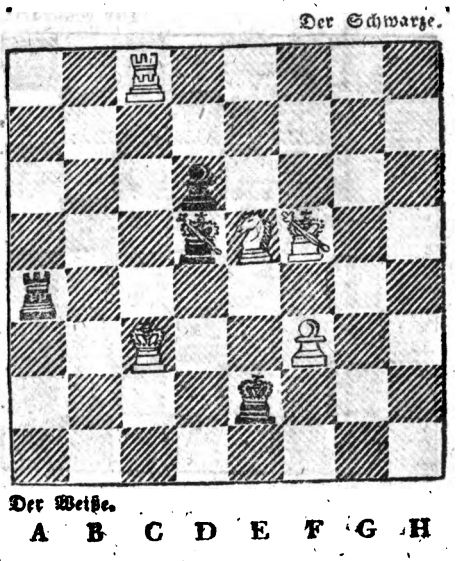
Schachspiels.

Digitized by Google

Digitized by Google

No. 1.

Matt in zwei Zügen.

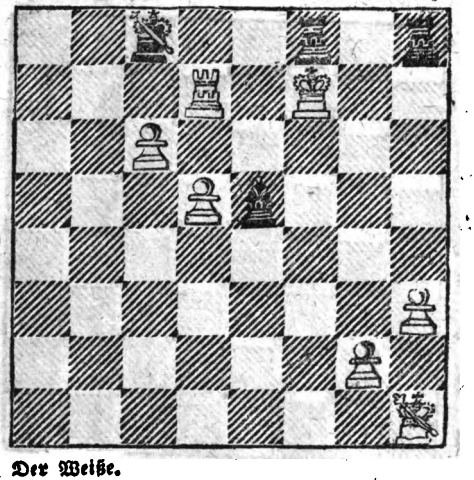


Digitized by Google

No. 2.

Matt in zwei Zügen.

Der Schwarze.



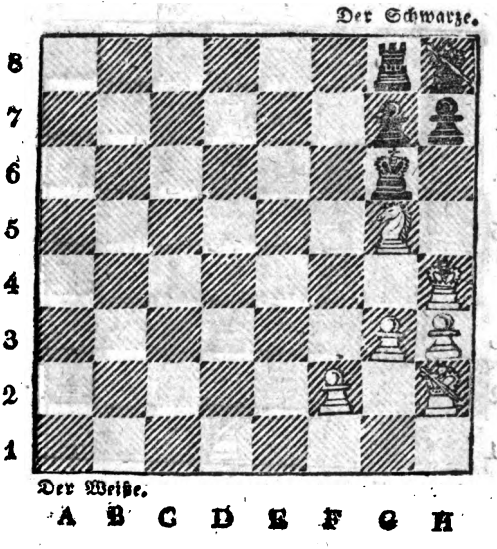
Der Weiße.

A B C D E F G H

Digitized by Google

No. 3.

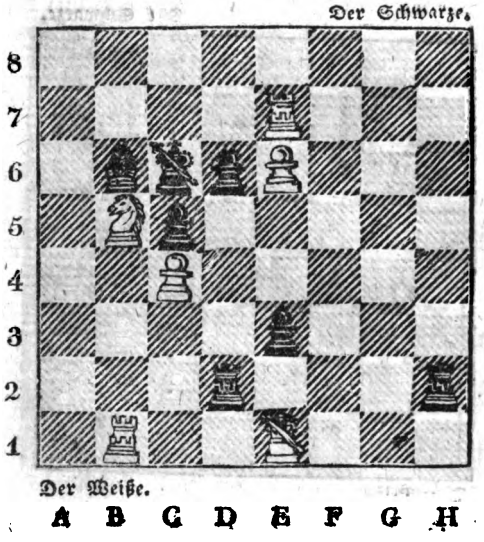
Matt in zwei Zügen.



Digitized by Google

No. 4.

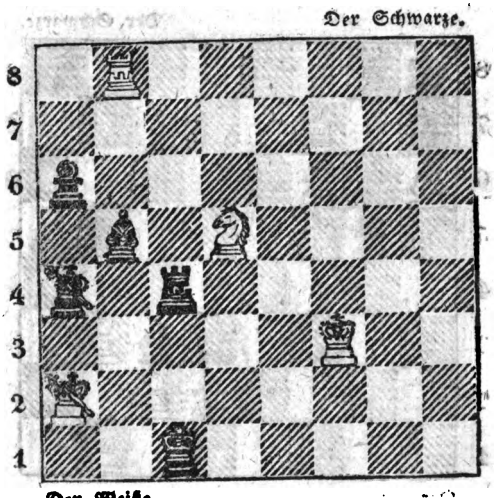
Matt in zwei Zügen.



Digitized by Google

No. 5.

Matt in drei Zügen.

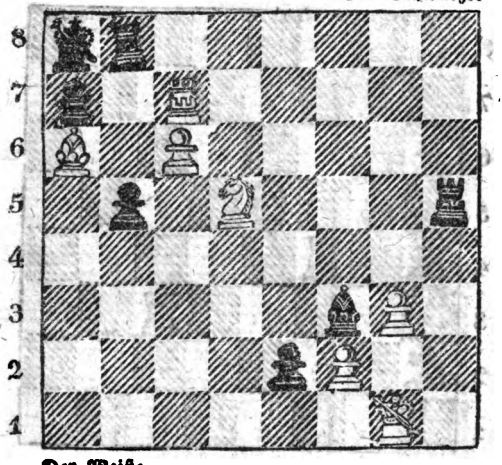


Digitized by Google

No. 6.

Matt in drei Zügen.

Der Schwarze.

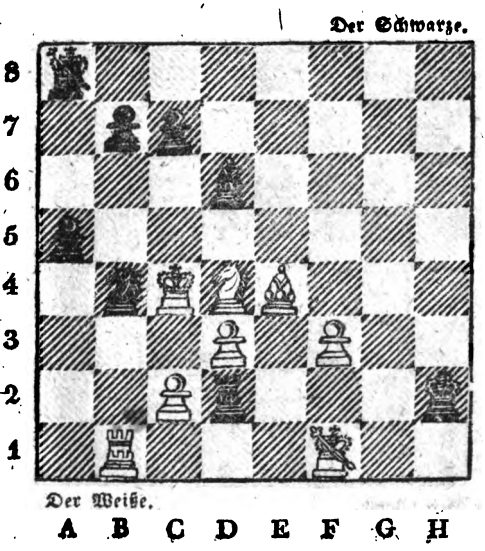


Der Weiße.

A B C D E F G H

No. 7.

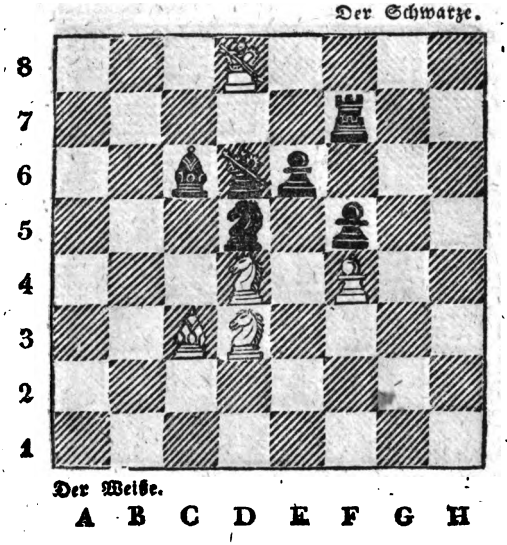
Matt in drei Zügen.



Digitized by Google

No. 8.

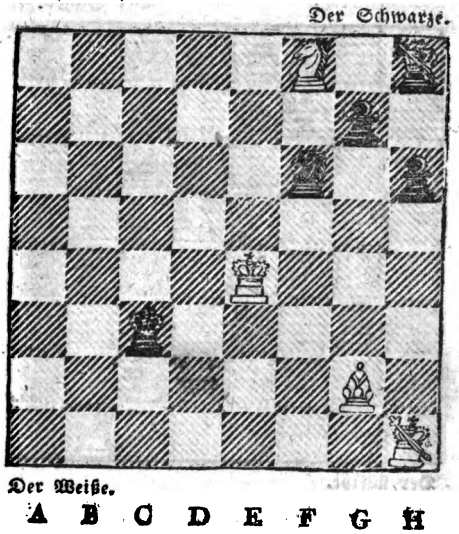
Matt in drei Zügen.



Digitized by Google

No. 9.

Matt in drei Zügen.

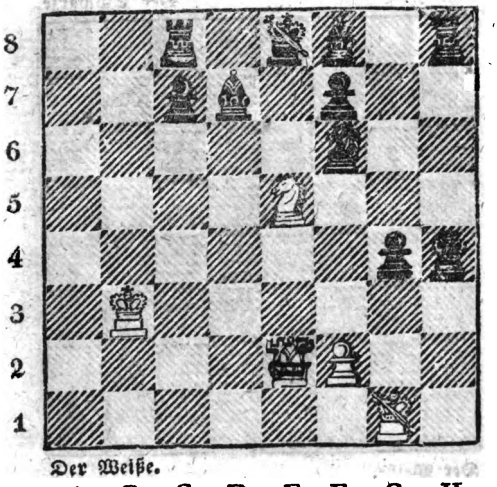


Digitized by Google

No. 10.

Matt in drei Zügen.

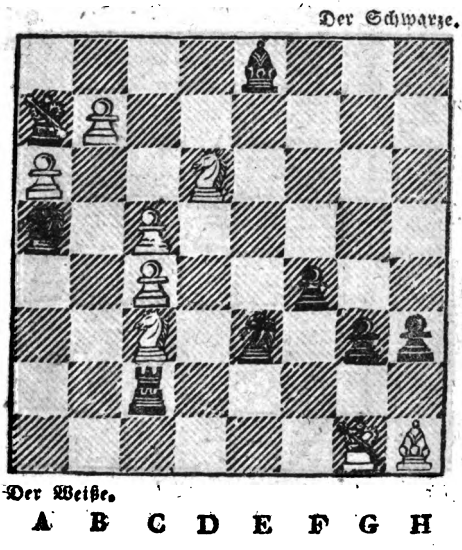
Der Schwarze.



Digitized by Google

No. 11.

Matt in drei Zügen.



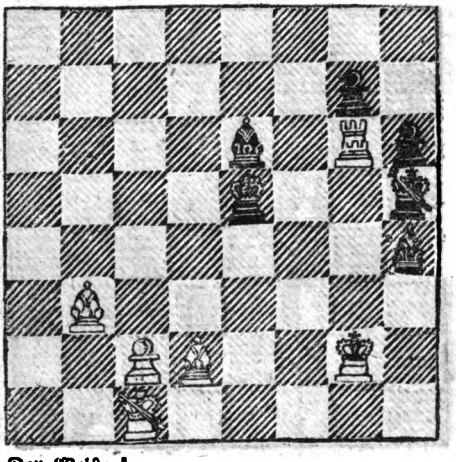
Kieseritzky

Digitized by Google

No. 12.

Matt in drei Zügen.

Der Schwarze.

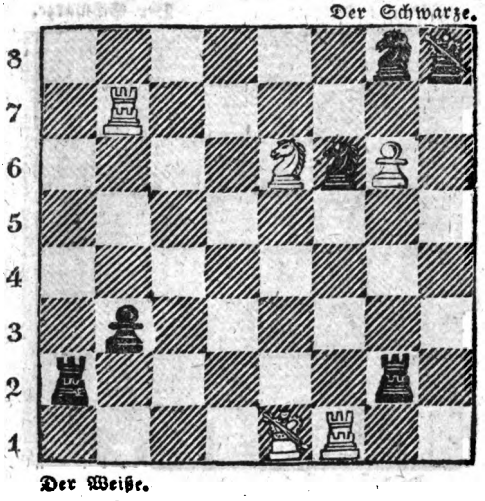


Der Weiße.

Digitized by Google

No. 13.

Matt in drei Zügen.

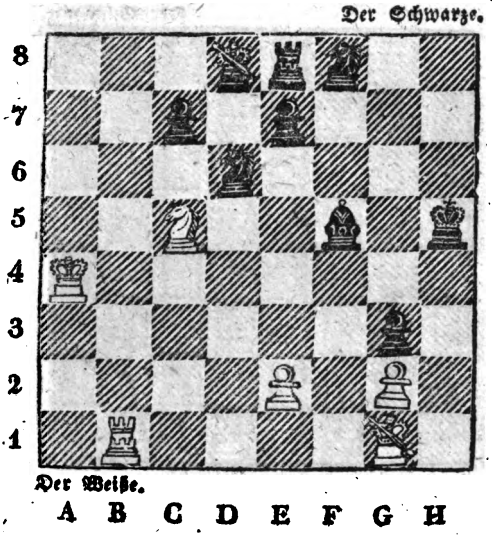


Xiftig

Digitized by Google

No. 14.

Matt in drei Zügen.



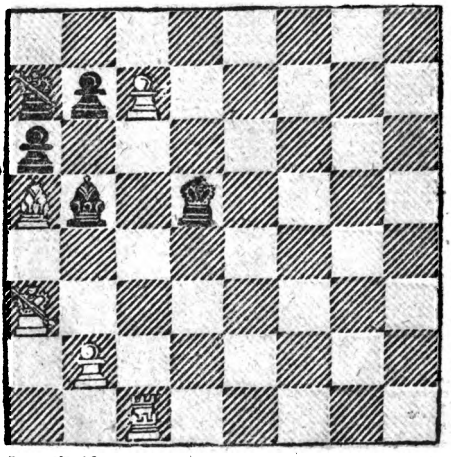
Geht nicht

Digitized by Google

No. 15.

Matt in drei Zügen.

Der Schwarze.



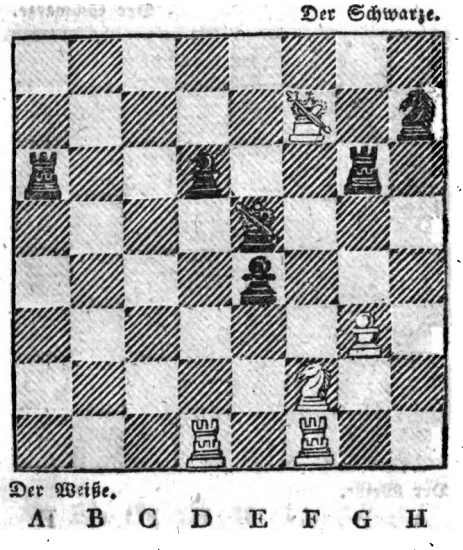
Der Weiße.

A B C D E F G H

Digitized by Google

No. 16.

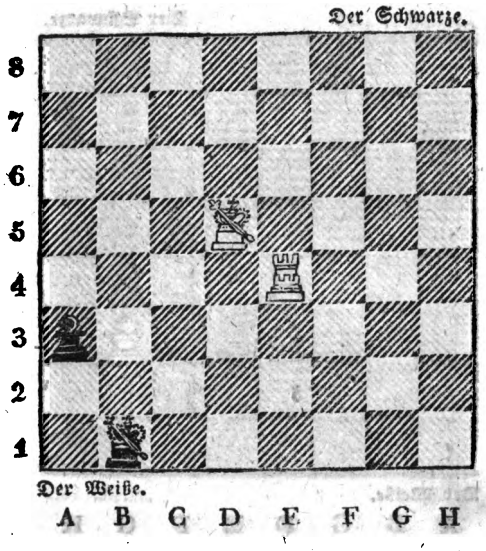
Matt in drei Zügen.



Digitized by Google

No. 17.

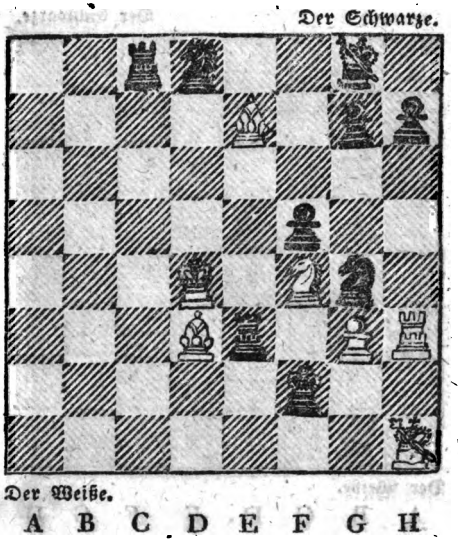
Mit drei Zügen gewonnen



Digitized by Google

No. 18.

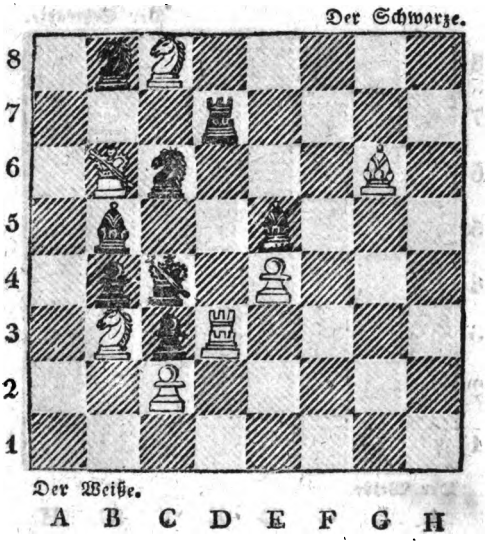
Matt in drei Zügen.



Digitized by Google

No. 19.

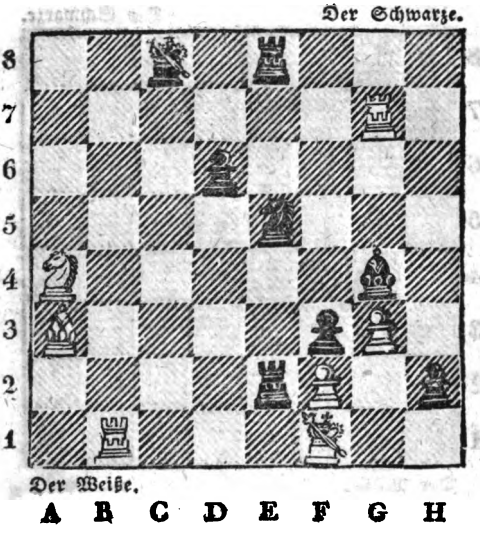
Matt in drei Zügen.



Digitized by Google

No. 20.

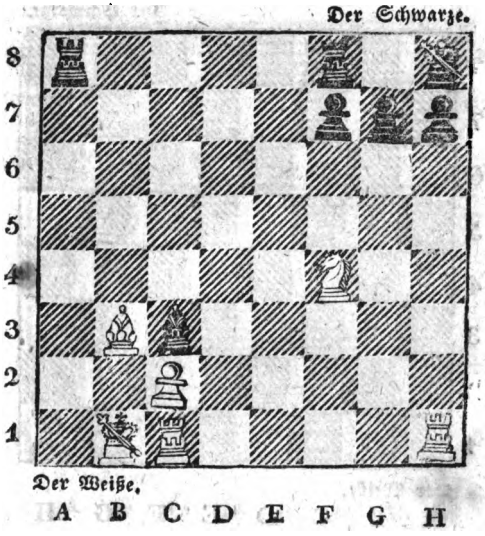
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 21.

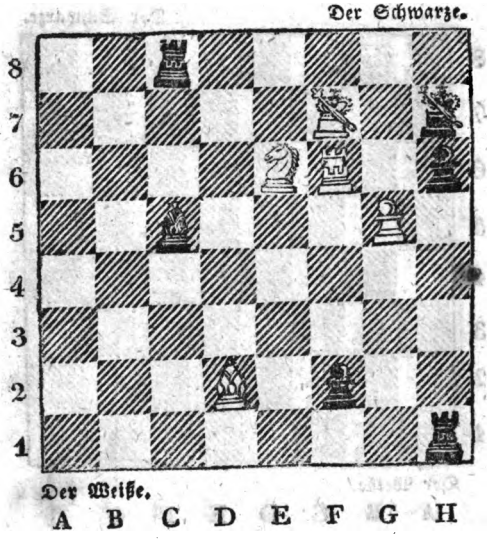
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 22.

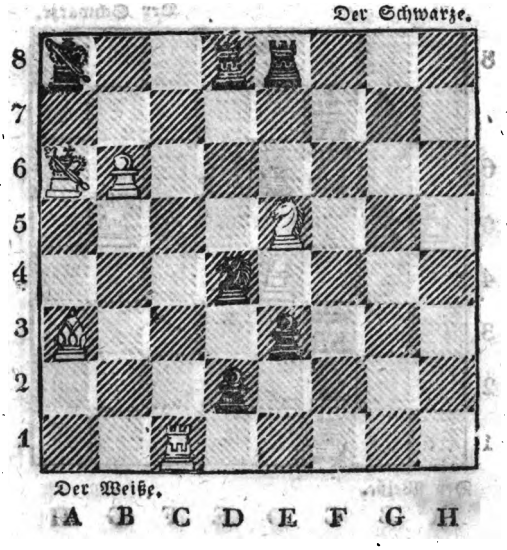
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 23.

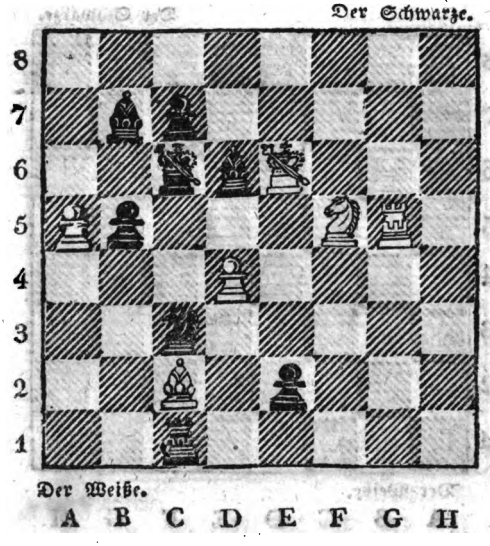
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 24.

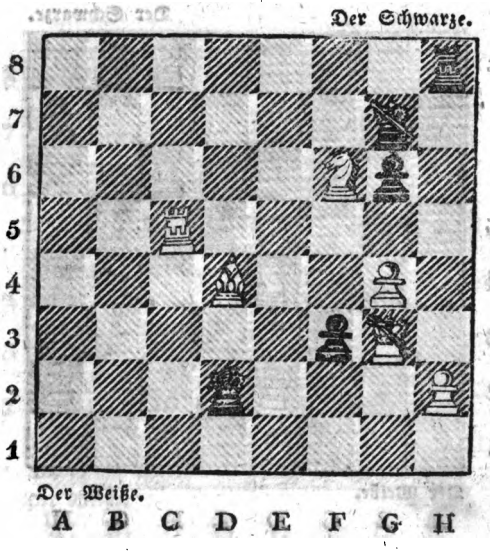
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 25.

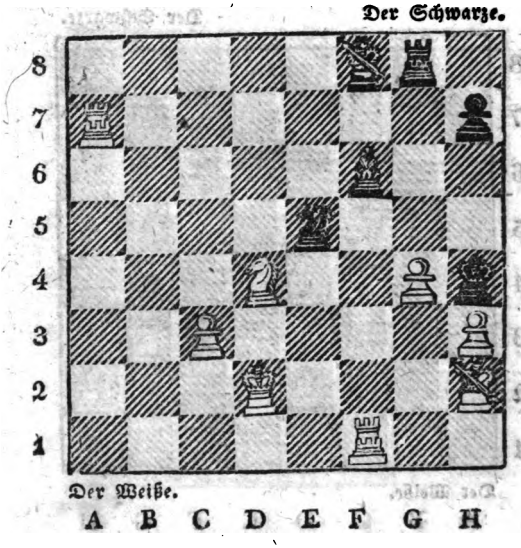
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 26.

Matt in vier Zügen.

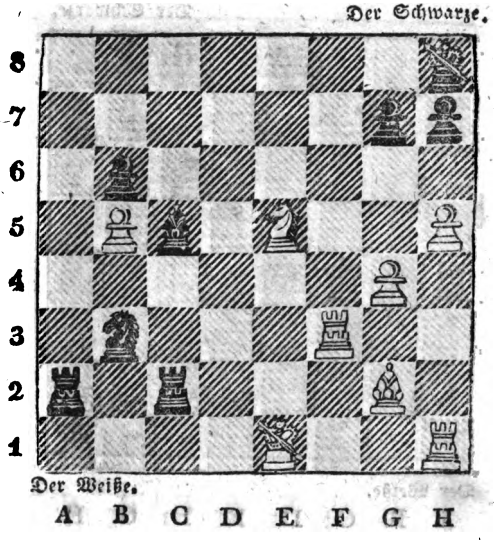


Kistig

Digitized by Google

No. 27.

Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

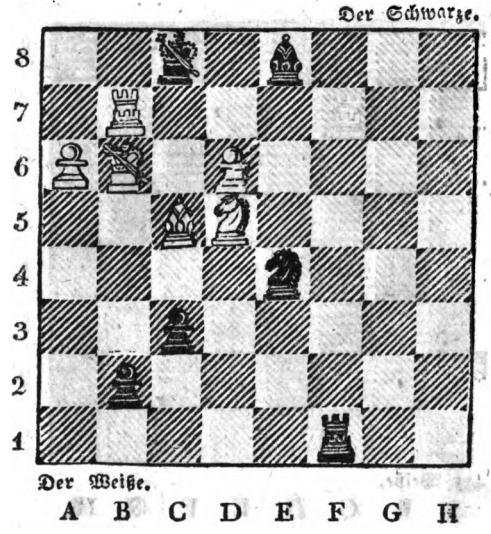
No. 28.

Matt in vier Zügen.

Digitized by Google

No. 29.

Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 30.

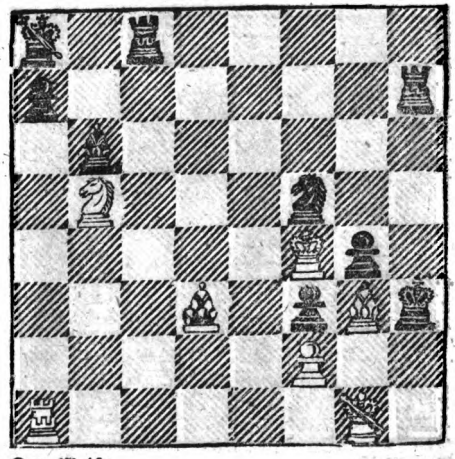
Matt in vier Zügen.

Digitized by Google

No. 31.

Matt in vier Zügen.

Der Schwarze.



Der Weiße.

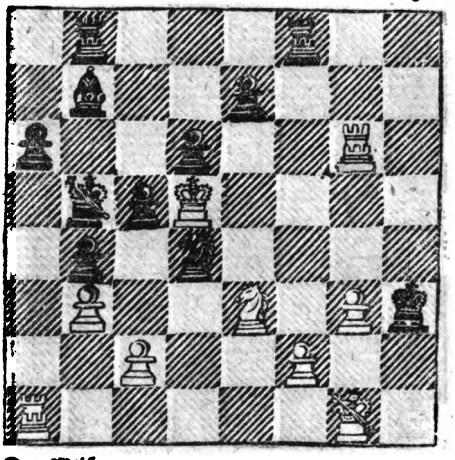
A B C D E F G H

Digitized by Google

No. 32.

Matt in vier Zügen.

Der Schwarze.

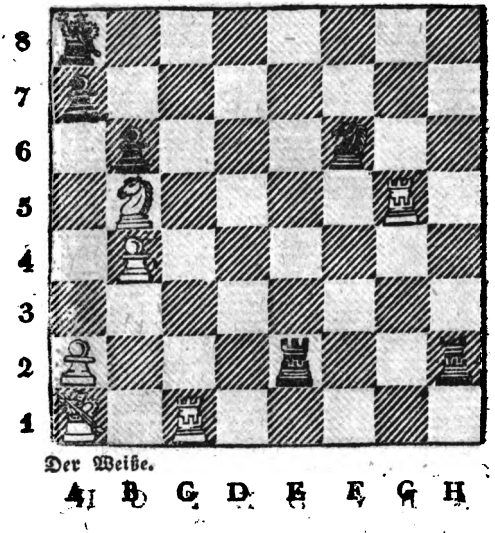


Der Weiße.

Digitized by Google

No. 33.

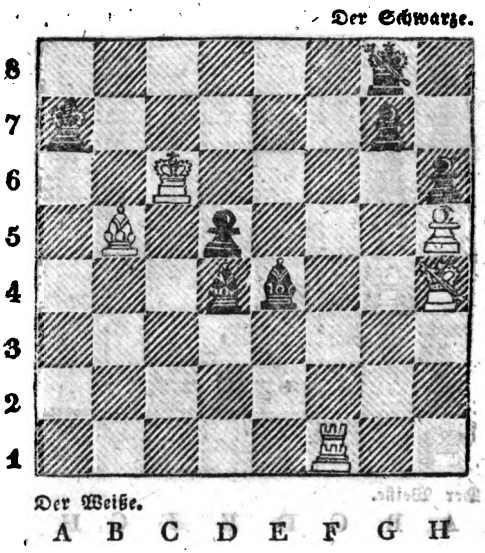
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 34.

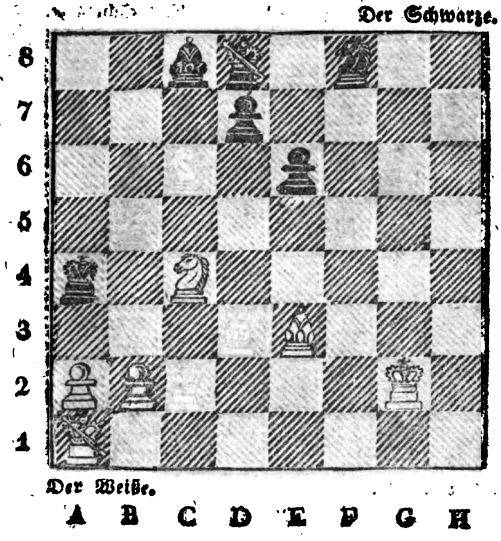
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 35.

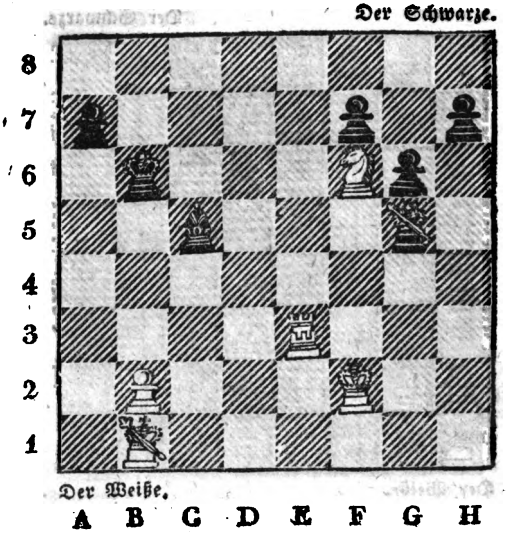
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 36.

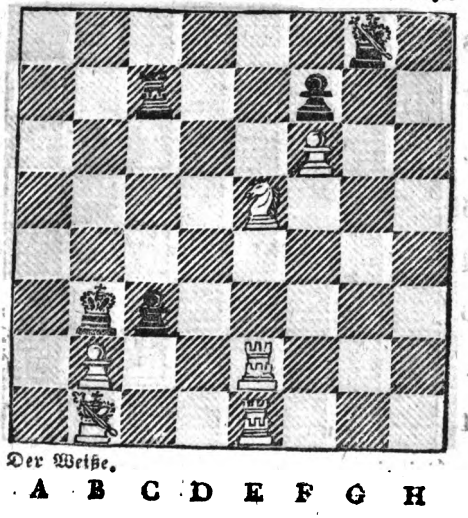
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 37.

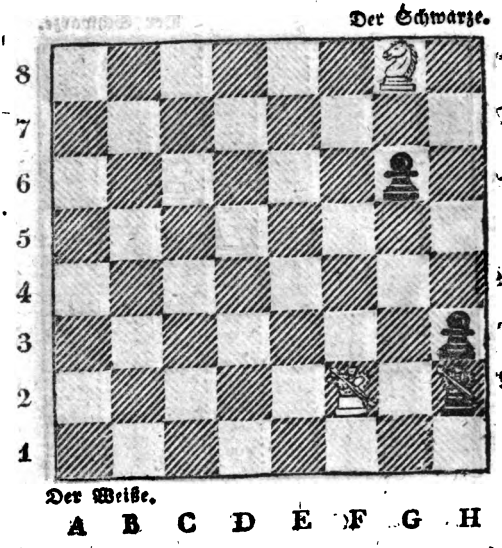
Matt in vier Zügen.



Digitized by Google

No. 38.

Matt in vier Zügen.

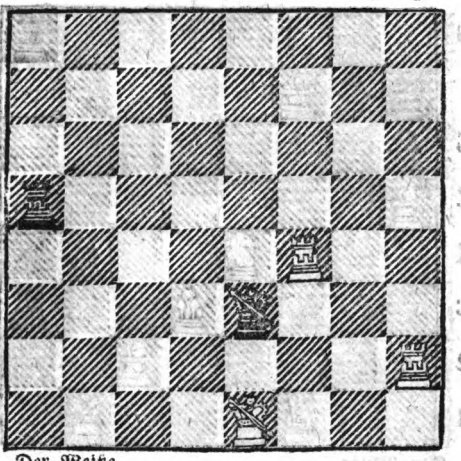


Digitized by Google

No. 39.

In vier Zügen gewonnen.

Der Schwarze.



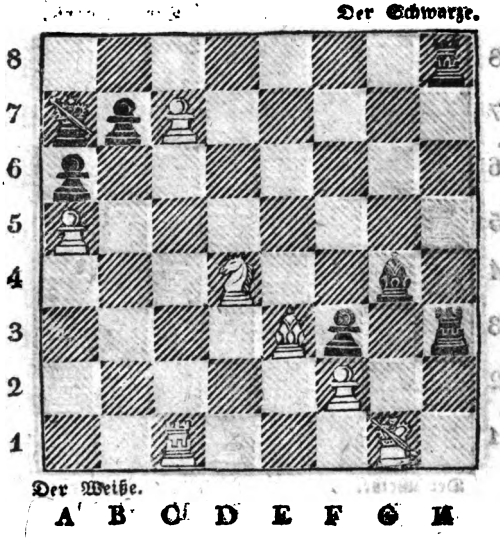
Der Weiße.

A B C D E F G H

Digitized by Google

No. 40.

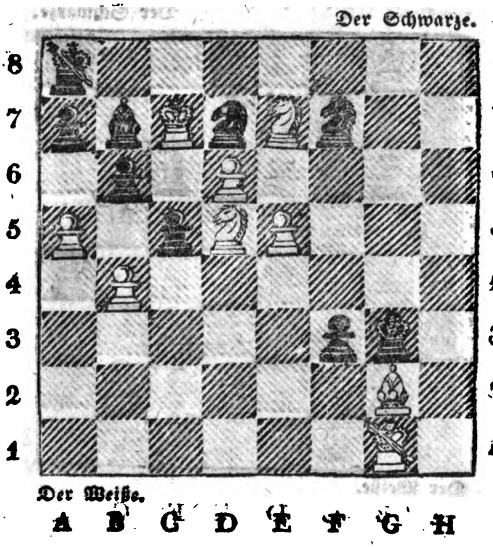
Matt in fünf Zügen.



Digitized by Google

No. 41.

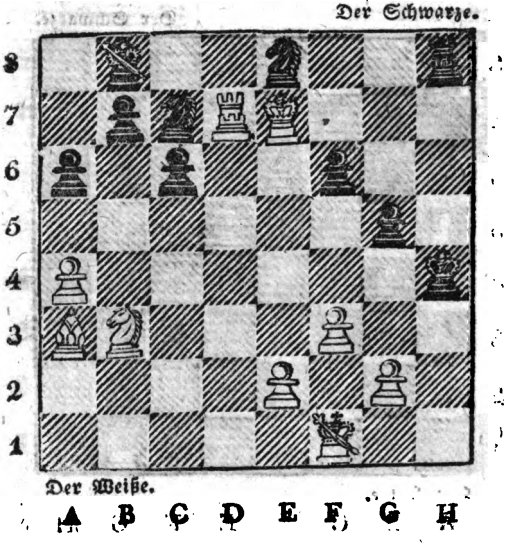
Matt in fünf Zügen.



Digitized by Google

No. 42.

Mátt in fünf Zügen.



Digitized by Google

No. 43.

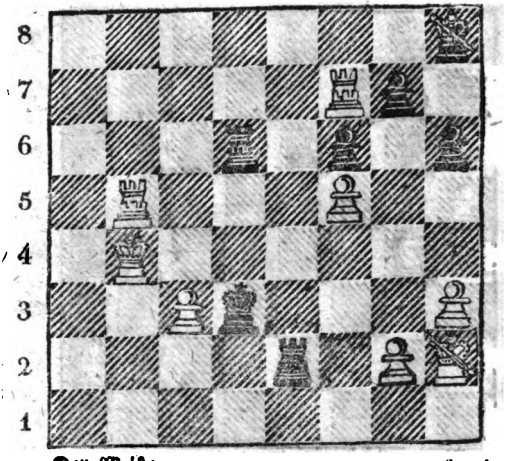
Matt in fünf Zügen.

Digitized by Google

No. 44.

Matt in fünf Zügen.

Der Schwarze.

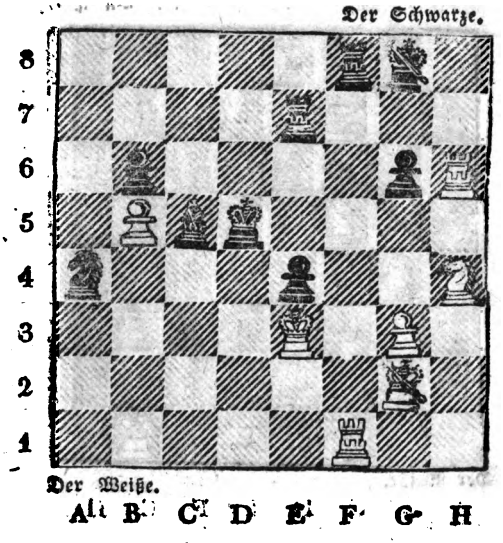


Der Weiße.

A B C D E F G H

No. 45.

Matt in fünf Zügen.



Digitized by Google

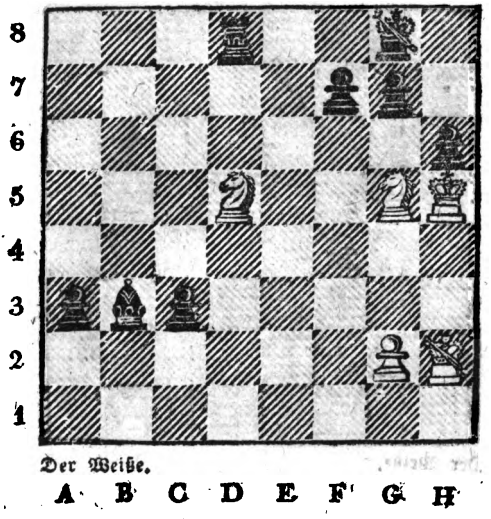
No. 46.

Matt in fünf Zügen.

Digitized by Google

No. 47.

Matt in fünf Zügen.

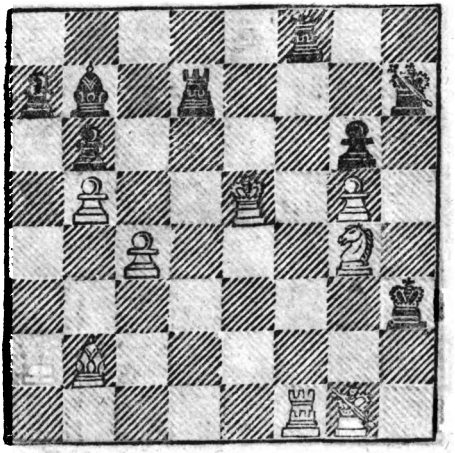


Digitized by Google

No. 48.

Matt in fünf Zügen.

Der Schwarze.



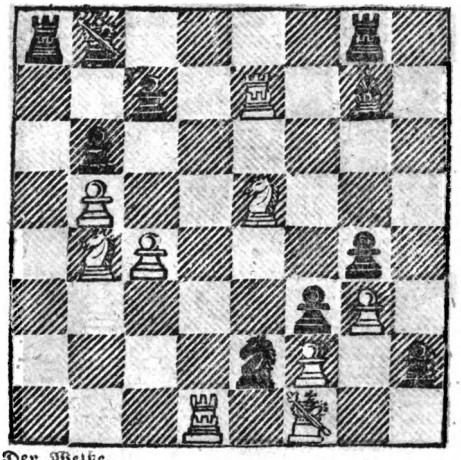
Der Weiße.

A B C D E F G H

No. 49.

Matt in fünf Zügen.

Der Schwarze.



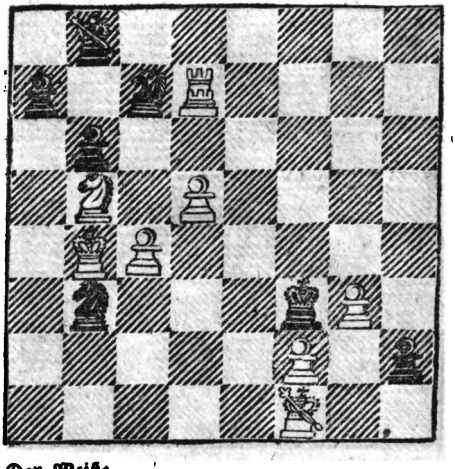
Der Weiße.

A B C D E F G H

No. 50.

Matt in fünf Zügen.

Der Schwarze.



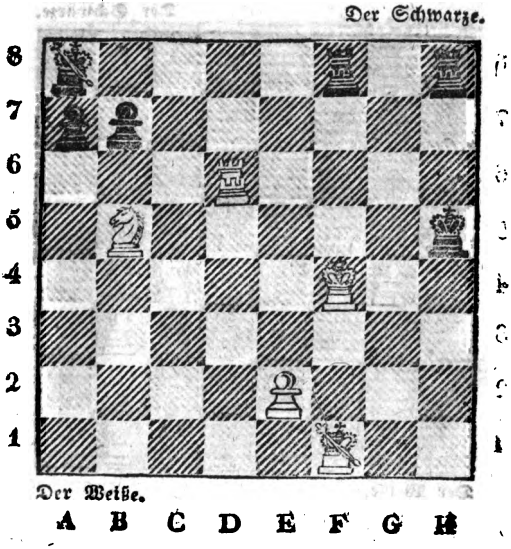
Der Weiße.

A B C D E F G H

Digitized by Google

No. 51.

Matt in fünf Zügen.

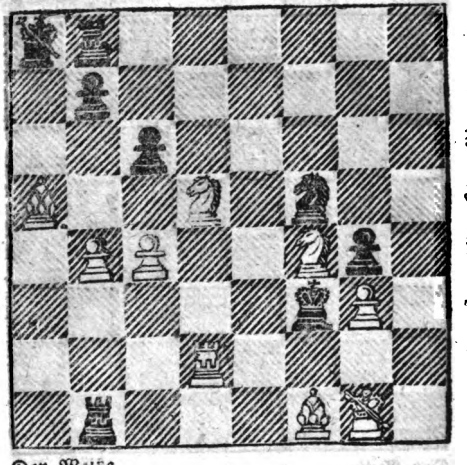


Digitized by Google

No. 52.

Matt in fünf Zügen.

Der Schwarze.

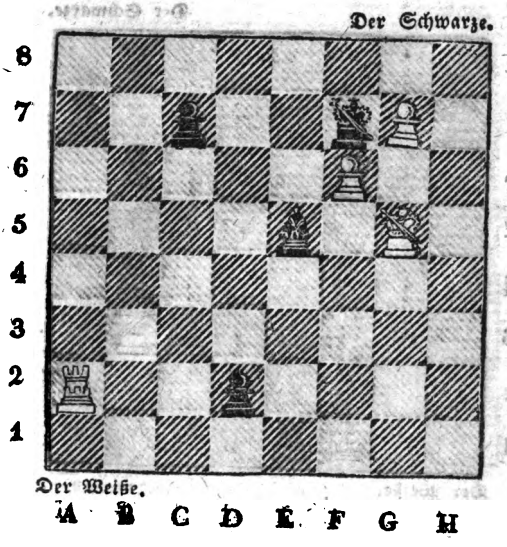


Der Weiße.

Digitized by Google

No. 53.

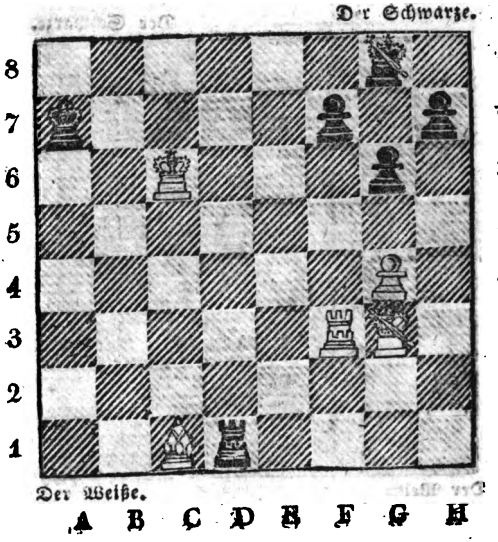
Matt in fünf Zügen.



Digitized by Google

No. 54.

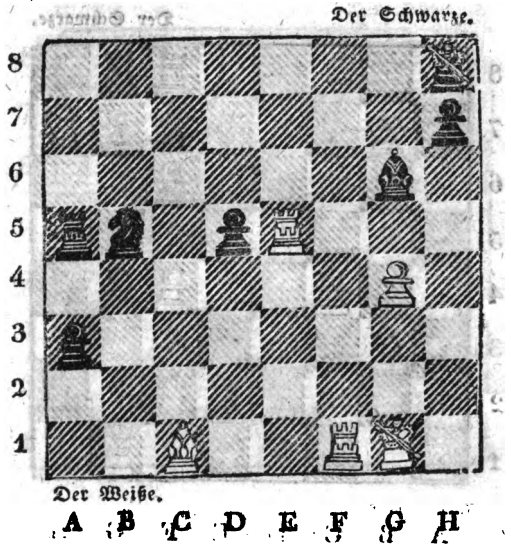
Matt in fünf Zügen.



Digitized by Google

No. 58.

Matt in fünf Zügen.

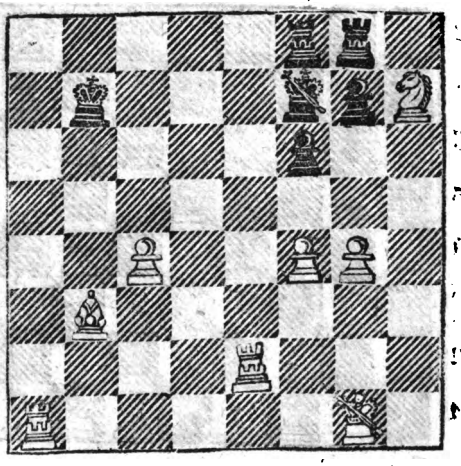


Digitized by Google

No. 56.

Matt in fünf Zügen.

Der Schwarze.

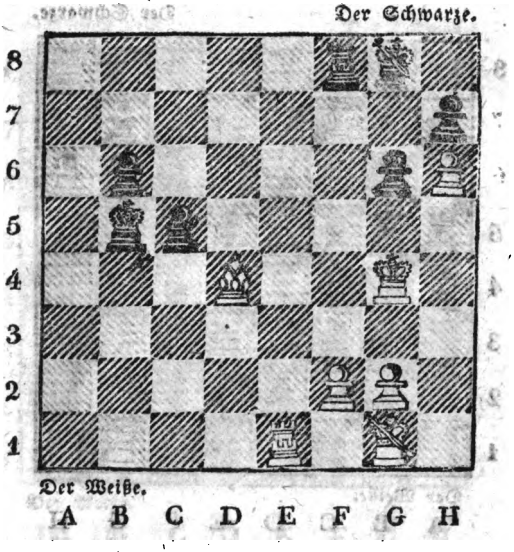


Der Weiße.

Digitized by Google

No. 57.

Matt in fünf Zügen.

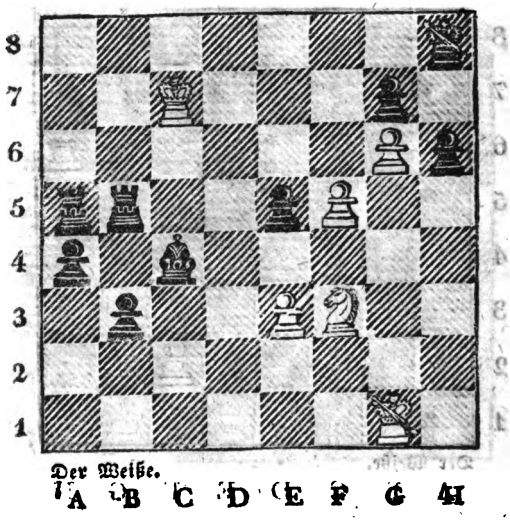


Digitized by Google

No. 56.

Matt in sechs Zügen.

Der Schwarze.

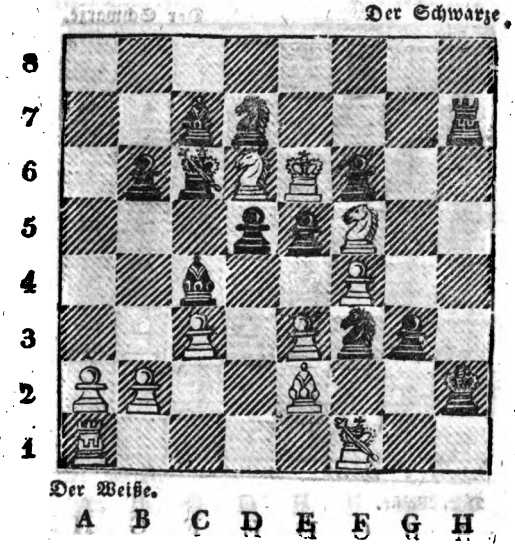


Der Weiße.

Digitized by Google

No. 59.

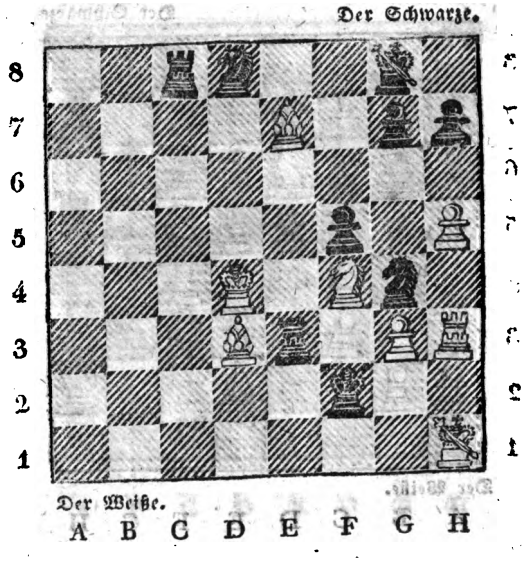
Matt in sechs Zügen.



Digitized by Google

No. 60.

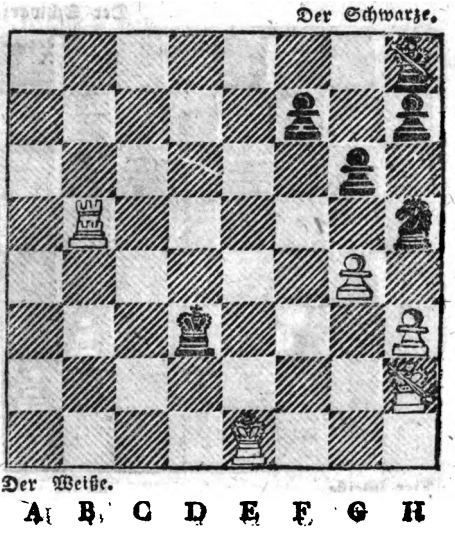
Matt in sechs Zügen.



Digitized by Google

No. 61.

Matt in sechs Zügen.

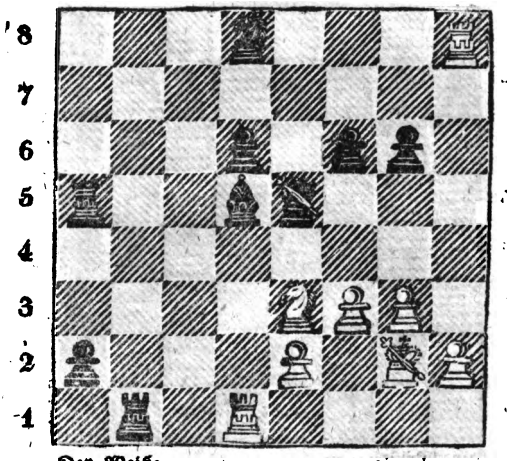


Digitized by Google

No. 62.

Matt in sechs Zügen.

Der Schwarze.



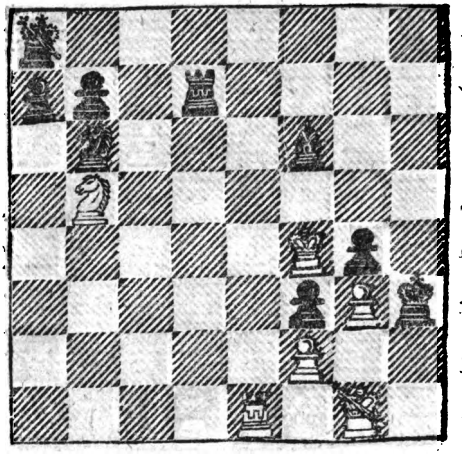
Der Weiße.

Digitized by Google

No. 63.

Matt in sechs Zügen.

Der Schwarze.



Der Weiße.

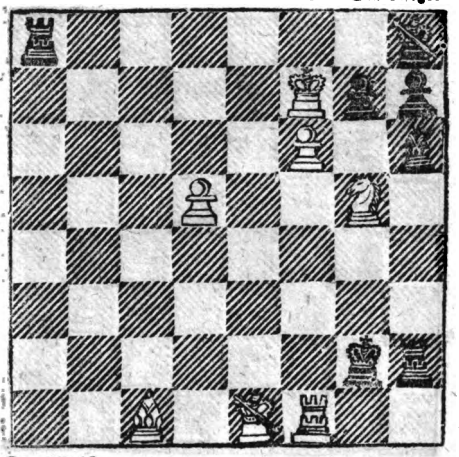
A B C D E F G H

Digitized by Google

No. 64.

Matt in sechs Zügen.

Der Schwarze.

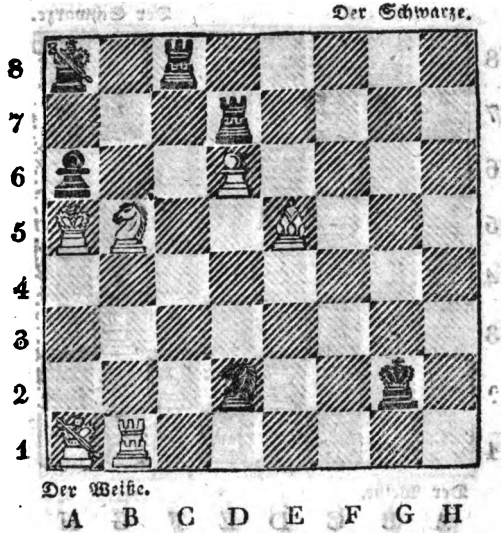


Der Weiße.

A B C D E F G H

No. 65.

Matt in sechs Zügen.



Digitized by Google

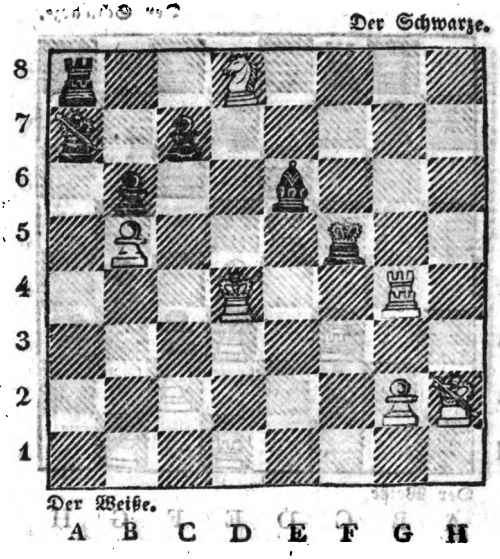
No. 66.

Matt in sieben Zügen.

Digitized by Google

No. 67.

Matt in sieben Zügen.



Digitized by Google

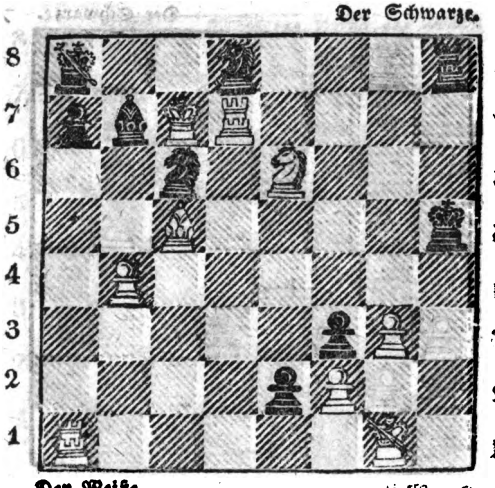
No. 68.

Matt in sieben Zügen.

Digitized by Google

No. 69.

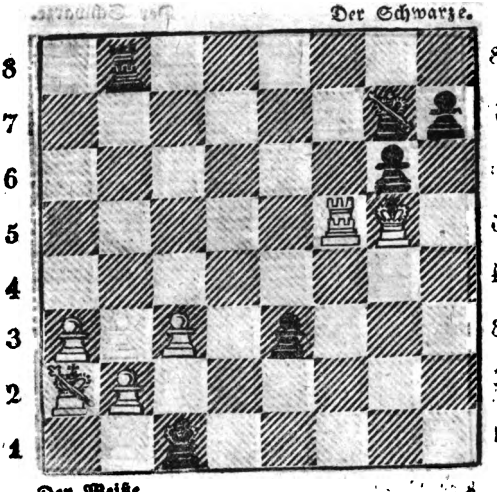
Matt in sieben Zügen.



Digitized by Google

No. 76.

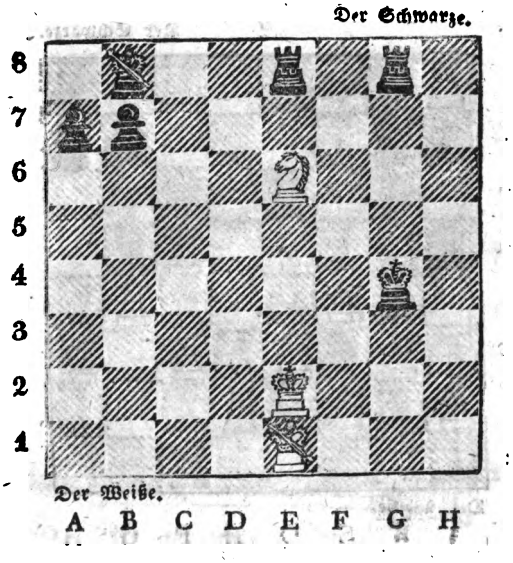
Matt in sieben Zügen.



Digitized by Google

No. 74.

Matt in sieben Zügen.

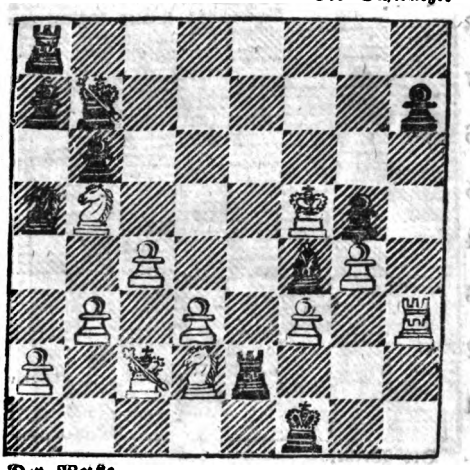


Digitized by Google

No. 72.

Matt in sieben Zügen.

Der Schwarze.

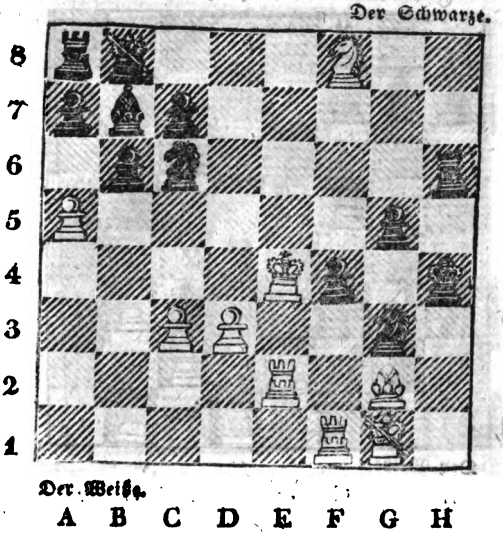


Der Weiße.

Digitized by Google

No. 73.

Matt in drei Zügen.

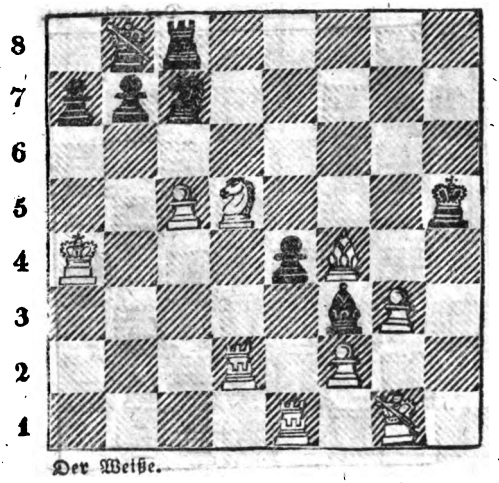


Digitized by Google

No. 74.

Matt in acht Zügen.

Der Schwarze.

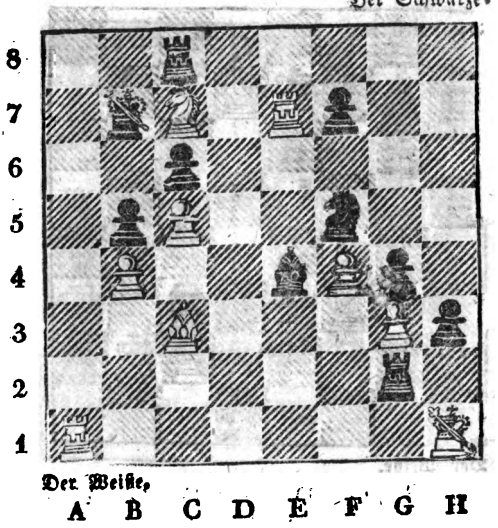


Der Weiße.

Digitized by Google

No. 75.

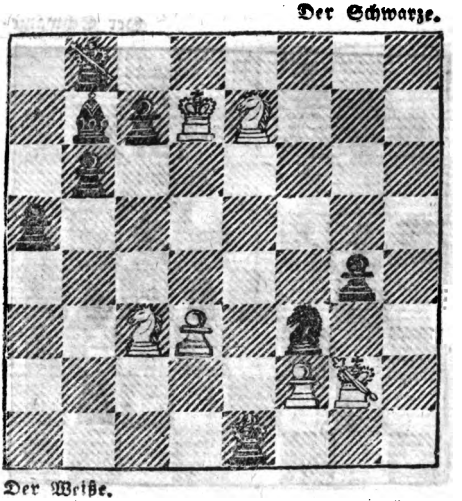
Matt in acht Zügen.



Digitized by Google

No. 76.

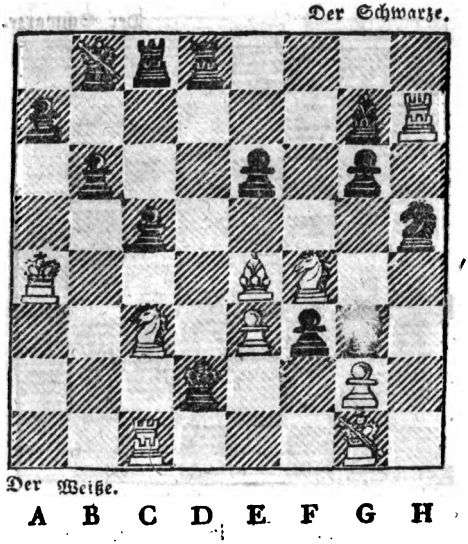
Matt in acht Zügen.



Digitized by Google

No. 77.

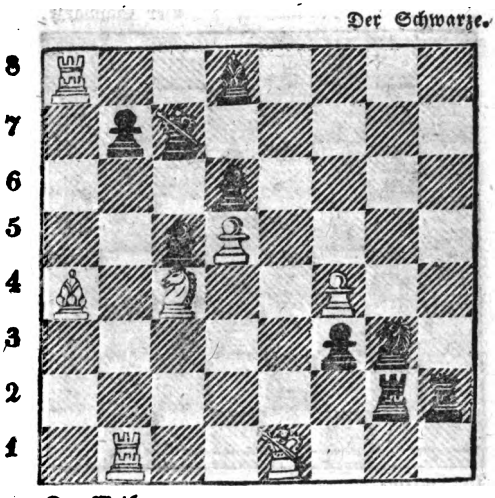
Matt in neun Zügen.



Digitized by Google

No. 78.

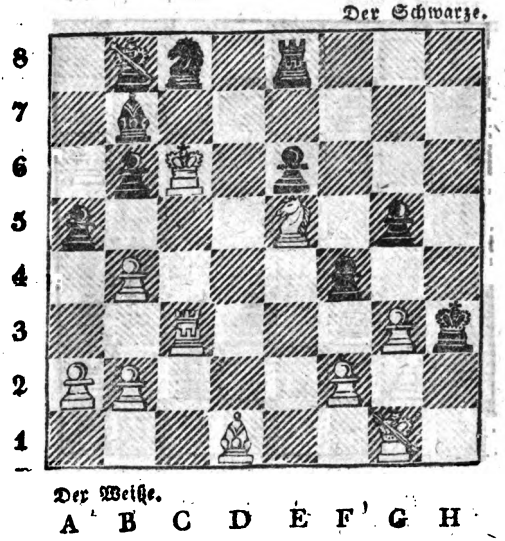
Matt in zehn Zügen.



Digitized by Google

No. 79.

Matt in zehn Zügen.

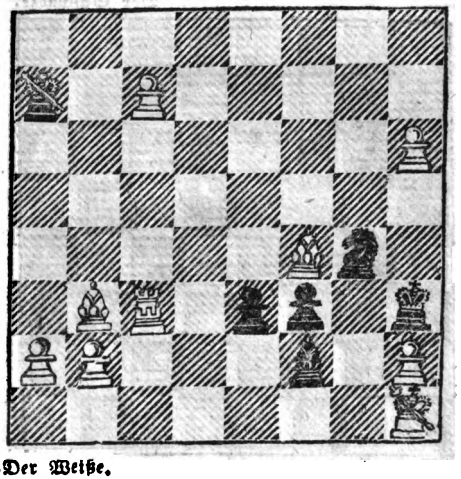


Digitized by Google

No. 80.

Matt in zwölf Zügen.

Der Schwarze.



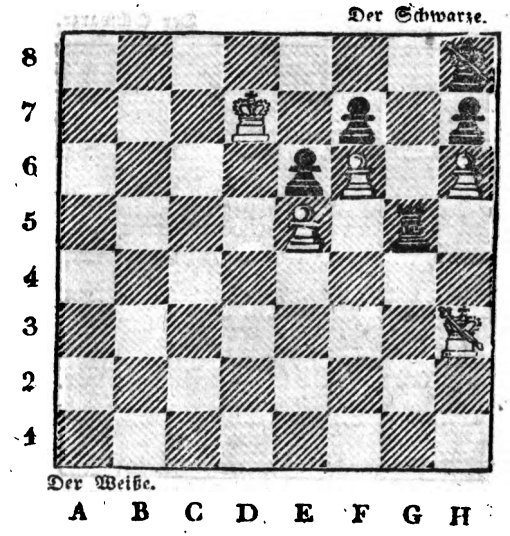
Der Weiße.

A B C D E F G H

Digitized by Google

No. 81.

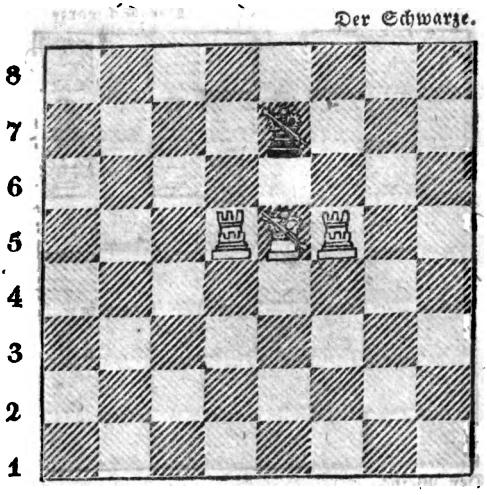
Matt in neunzehn Zügen.



Digitized by Google

No. 82.

Merkwürdiges Matt.



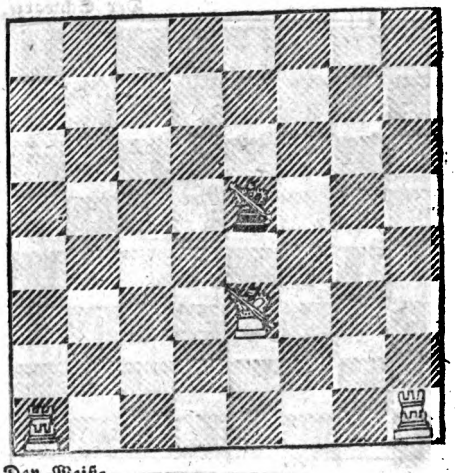
Er soll in drei Zügen matt setzen und mit den Steinen bei jedem Zuge wechseln.

Digitized by Google

No. 83.

Merkwürdiges Matt.

Der Schwarze.



Der Weiße.

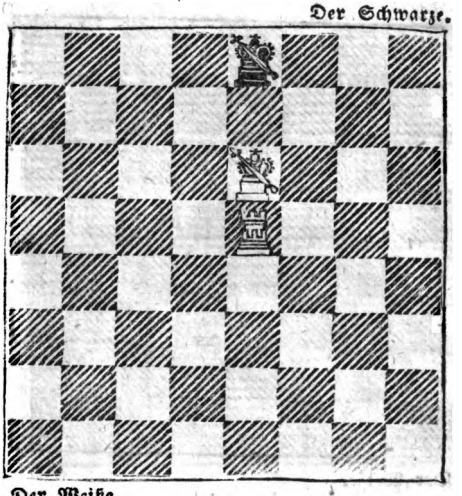
A B C D E F G H

Er soll in drei Zügen Matt setzen.

Digitized by Google

No. 84.

Merkwürdiges Matt.

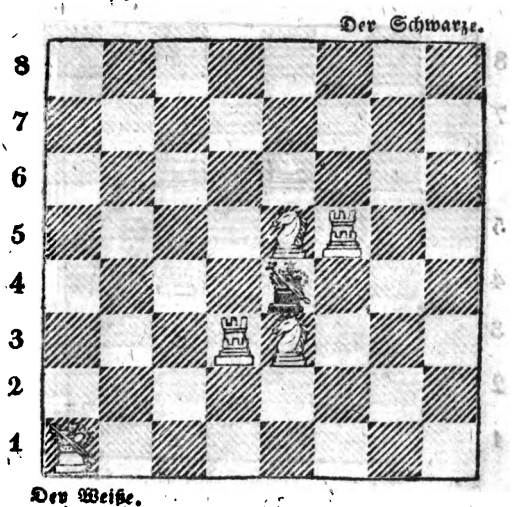


Wie vorhin.

Digitized by Google

No. 85.

Merkwürdiges Matt.



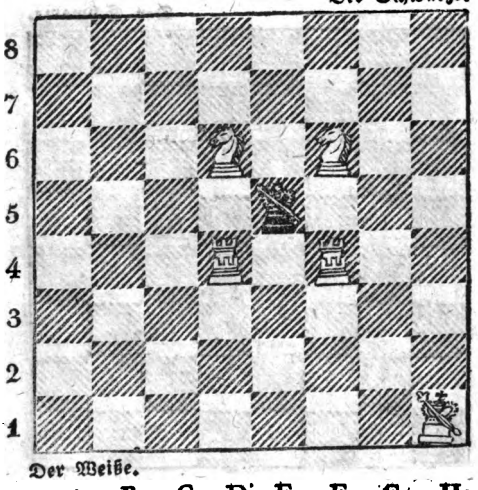
Wie vorhin.

Digitized by Google

No. 86.

Merkwürdiges Matt.

Der Schwarze.



Der Weiße.

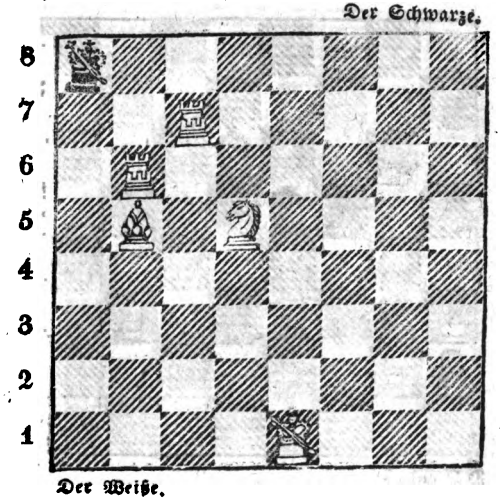
Er soll in vier Zügen Matt setzen.

Unmöglich, wenn der schw. König im 1sten Zuge nicht nach E 7 sondern in seine erste Stellung zurück geht.

Digitized by Google

No. 87.

Merkwürdiges Matt.



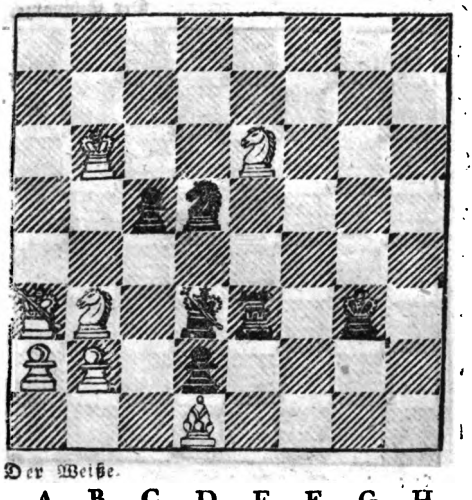
Wie vorhin, aber bei jedem Zuge Schach bieten und nicht mit dem Läufer matt setzen.

Digitized by Google

No. 88.

Merkwürdiges Matt.

Der Schwarze.

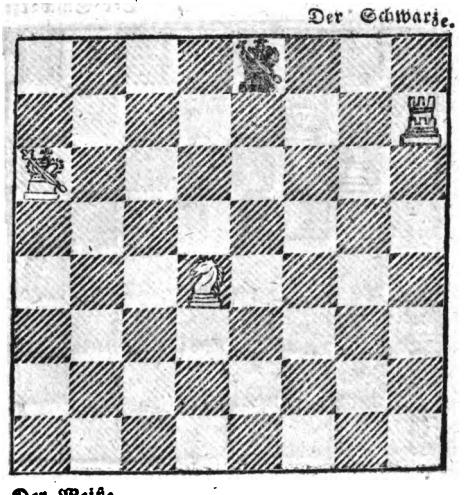


Wie vorhin, doch mit der Bedingung, daß beide Spieler sich bei jedem Zuge Schach bieten.

Digitized by Google

No. 89.

Merkwürdiges Schach.



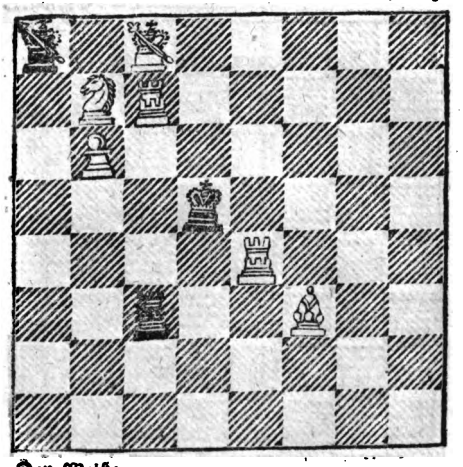
Er will in 10 Zügen matt bieten, ohne den König überhaupt und den Thurm mehr als einmal zu ziehn.

Digitized by Google

No. 90.

Bestimmter Bauer.

Der Schwarze.



Der Weiße.

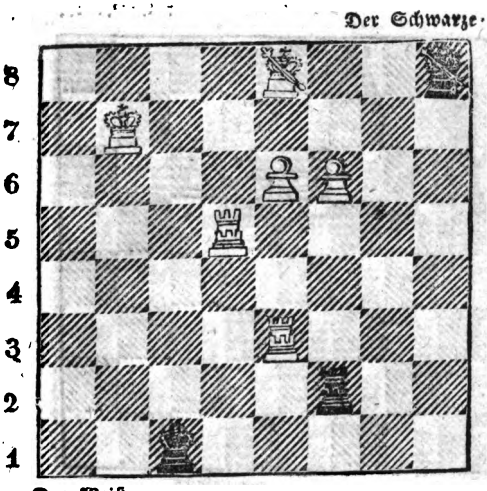
A B C D E F G H

Er soll in 4 Zügen mit dem Bauer matt setzen.

Digitized by Google

No. 91.

Bezeichneter Bauer.



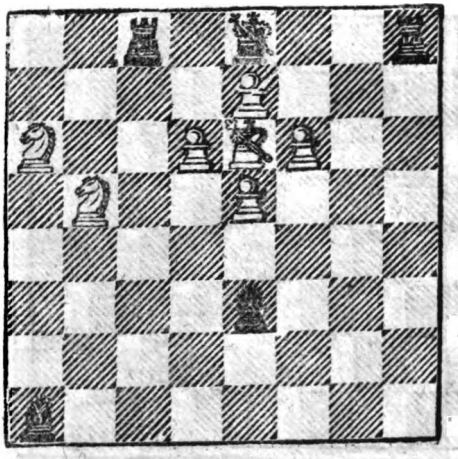
Der Weiße soll mit dem Bauer von C 6 matt in 5 Zügen setzen.

Digitized by Google

No. 92.

Desgleichen.

Der Schwarze.



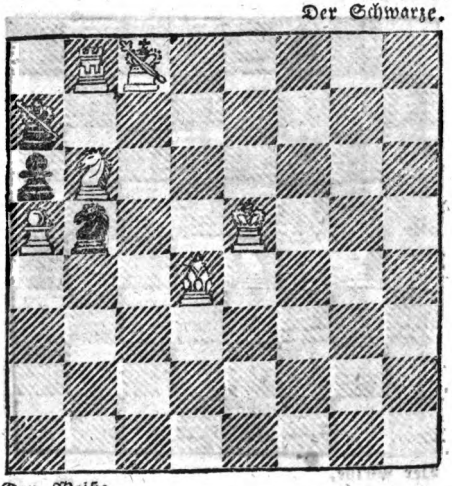
Der Weiße.

A B C D E F G H

Der Weiße soll in 5 Zügen mit dem Bauer auf C 5 matt setzen, obschon der Bauer selbst angegriffen ist.

Digitized by Google

No. 93.
Desgleichen.



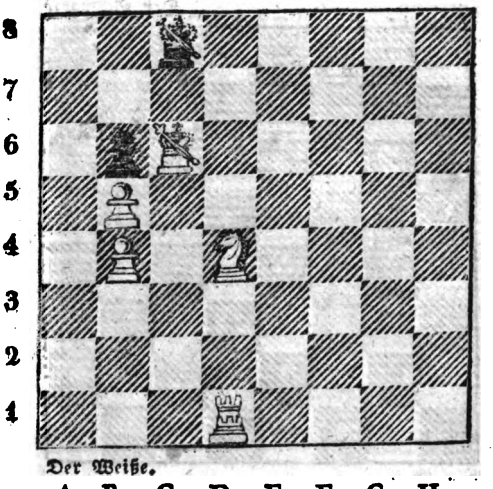
Er soll mit dem Bauer in 5 Zügen matt geben.

Digitized by Google

No. 94.

Desgleichen.

Der Schwarze.



Der Weiße.

A B C D E F G H

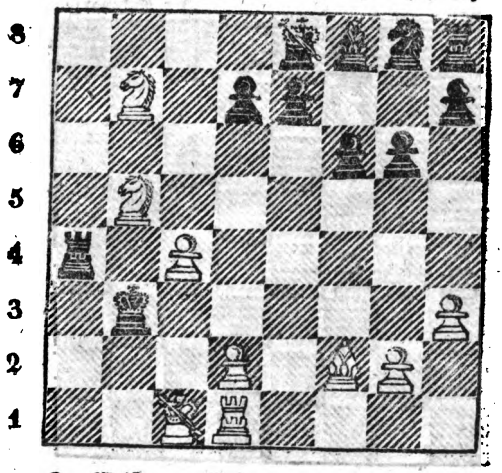
Er soll mit dem Bauer in 5 Zügen auf dem Felde B 4 matt setzen.

Digitized by Google

No. 95.

Desgleichen.

Der Schwarze.



Der Weiße.

A B C D E F G H

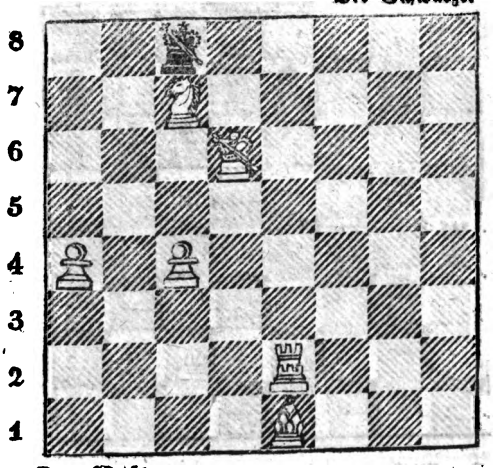
Er soll mit einem Bauer in 5 Zügen matt setzen.

Digitized by Google

No. 96.

Desgleichen.

Der Schwarze.



Der Weiße.

A B C D E F G H

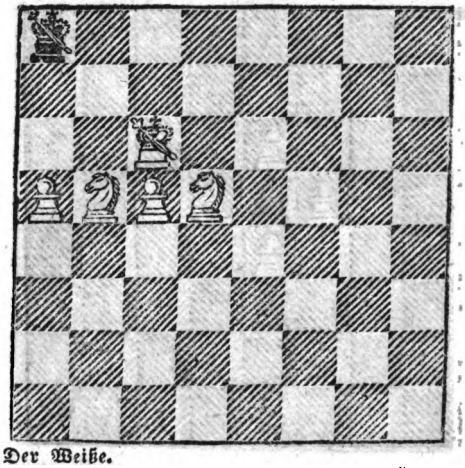
Er will in 5 Zügen mit dem vom Gegner bestimmten Bauer matt setzen.

Digitized by Google

No. 97.

Desgleichen.

Der Schwarze.



Der Weiße.

A B C D E F G H.

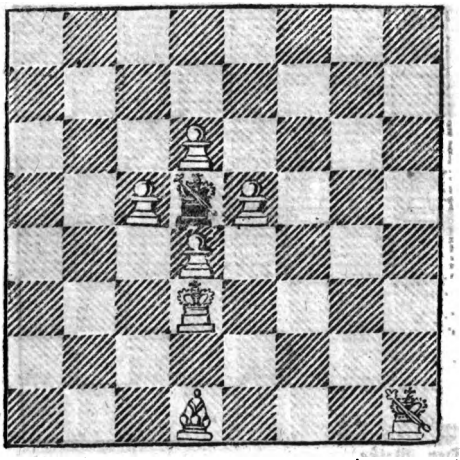
Er soll mit einem Bauer Schach bieten und auf dem andern Zuge mit dem andern matt bieten.

Digitized by Google

No. 98.

Desgleichen.

Der Schwarze.



Der Weiße.

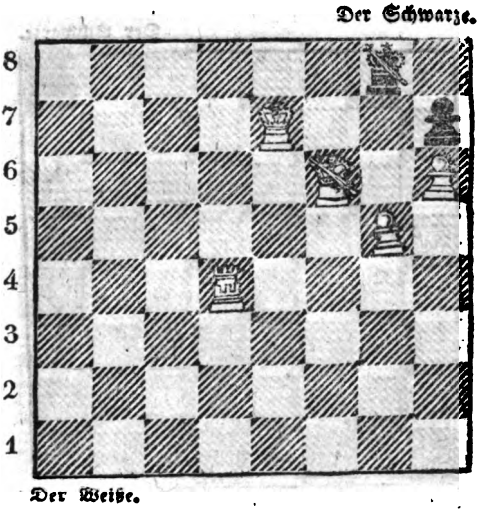
A B C D E F G H

Er soll in 9 Zügen höchstens mit einem der Bauern matt setzen.

Digitized by Google

No. 99.

Desgleichen.

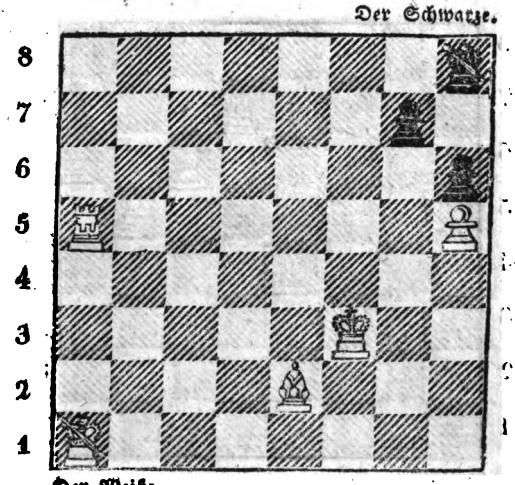


Er soll in 9 Zügen mit einem Bauer matt setzen, ohne den feindlichen Bauer zu schlagen.

Digitized by Google

No. 100.

Desgleichen.



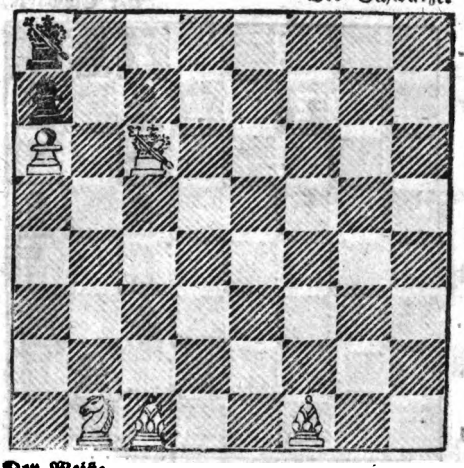
Er soll in 9 Zügen mit seinem Bauer matt setzen, ohne einen der feindlichen zu nehmen.

Digitized by Google

No. 101.

Matt mit dem bezeichneten Bauer.

Der Schwarze.



Der Weiße.

A B C D E F G H

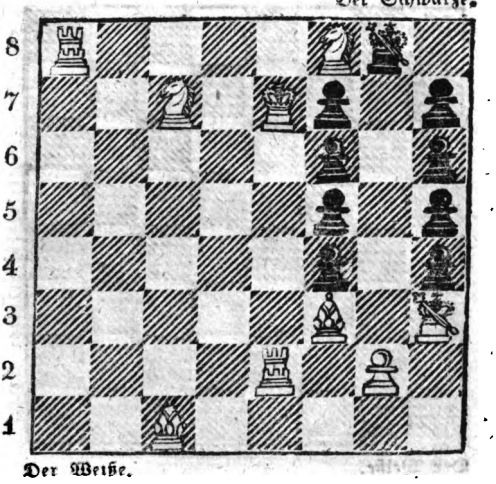
Ebenso in 10 Zügen.

Digitized by Google

No. 102.

Matt mit dem bezeichneten Bauer.

Der Schwarze.



Der Weiße.

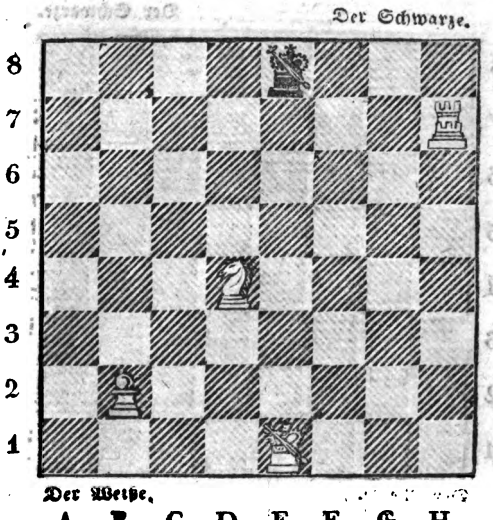
A B C D E F G H.

Er soll ebenso in 14 Zügen Matt setzen.

Digitized by Google

No. 103.

Matt mit dem bezeichneten Bauer.



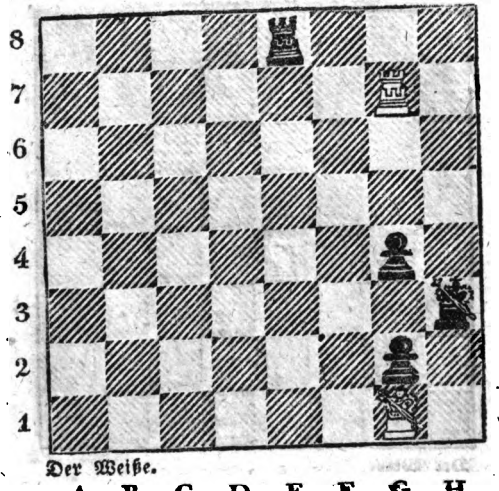
Der Weiße soll in 19 Zügen mit dem Bauer matt setzen, ohne König und Thurm zu ziehn.

Digitized by Google

No. 104.

Patt.

Der Schwarze.

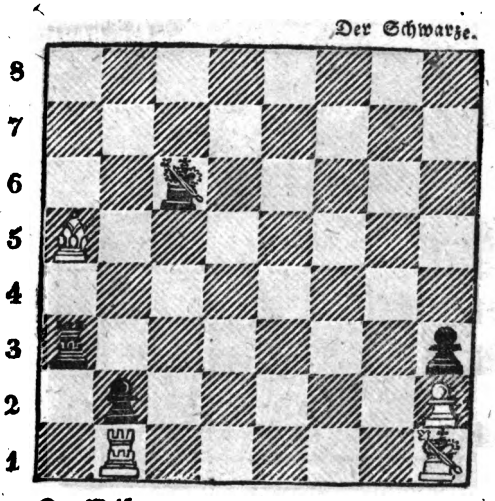


Der Weiße spielt auf Remis.

Digitized by Google

No. 105.

Patt.



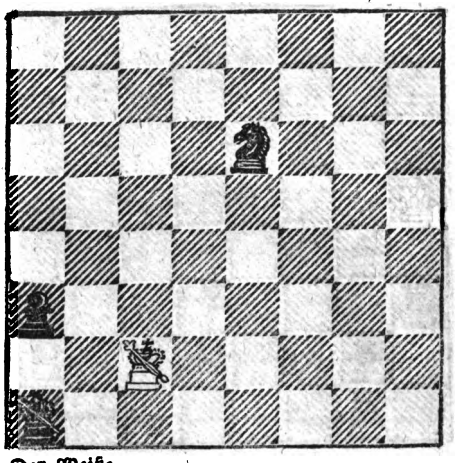
Ebenso.

Digitized by Google

No. 106.

Patt.

Der Schwarze.



Der Weiße.

A B C D E F G H

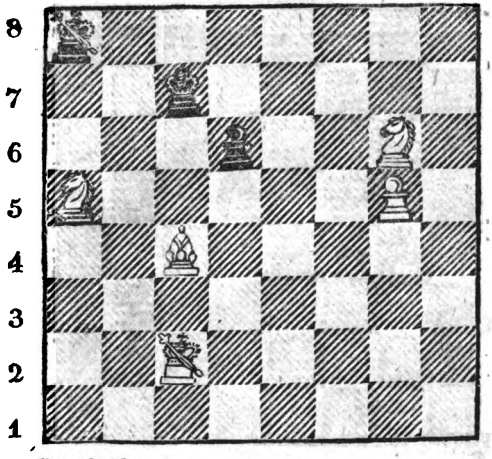
Ebenso.

Digitized by Google

No. 107.

Matt.

Der Schwarze.



Der Weiße.

A B C D E F G H

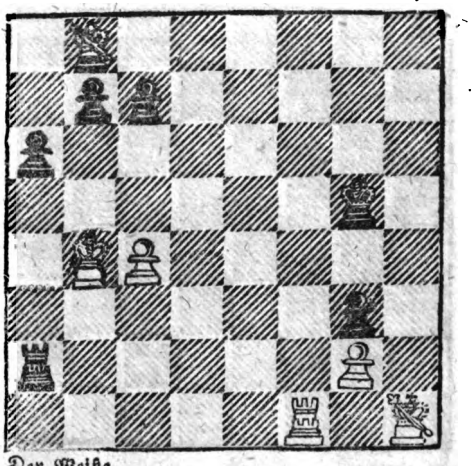
Der Weiße wird auf Remis spielen.

Digitized by Google

No. 108.

Patt.

Der Schwarze.



Der Weiße.

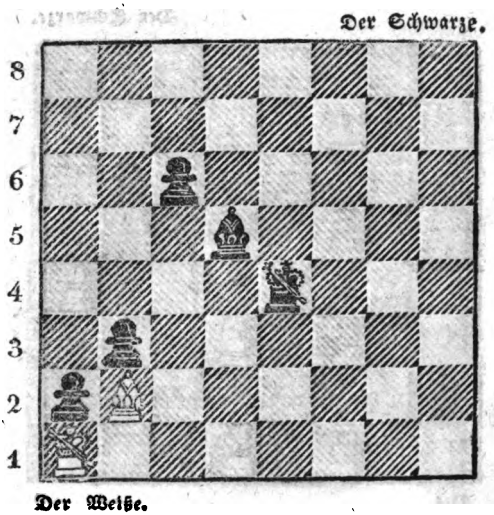
A B C D E F G H

Der Weiße wird Remis spielen.

Digitized by Google

No. 109.

Patt.



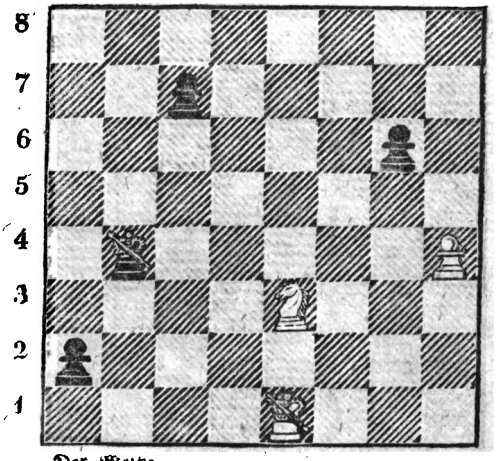
Der Weiße wird Remis spielen.

Digitized by Google

No. 110.

Matt.

Der Schwarze.



Der Weiße.

A B C D E F G H.

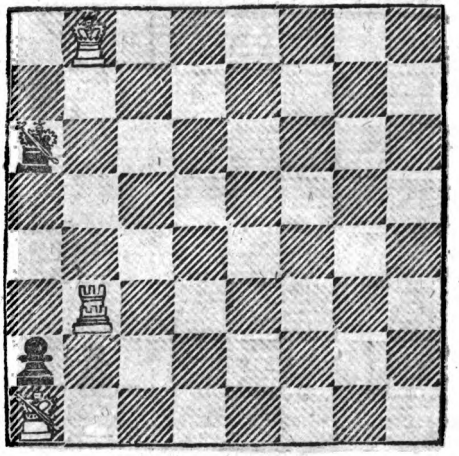
Der Weiße spielt auf Remis.

Digitized by Google

No. 111.

Erzwungenes Patt.

Der Schwarze.



Der Weiße.

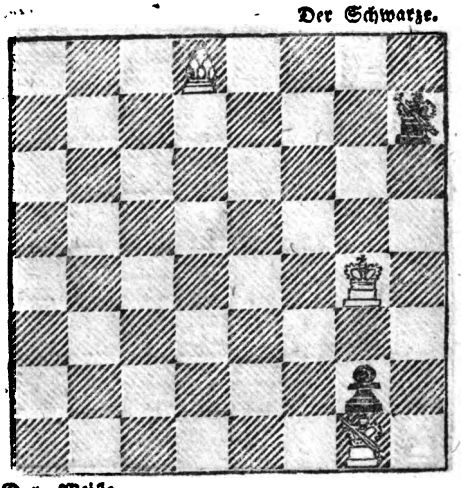
A B C D E F G H

Er zwingt den Schwarzen zum Patt in 4 Zügen.

Digitized by Google

No. 112.

Desgleichen.

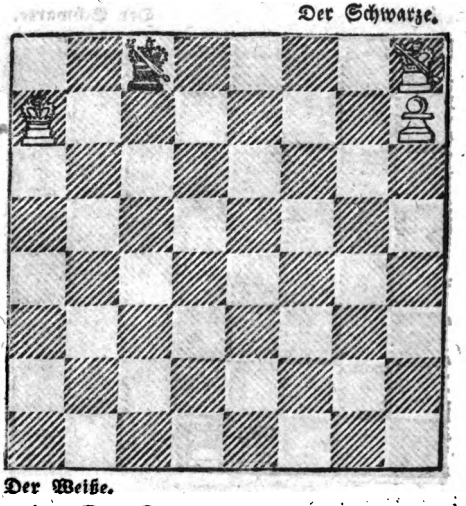


Er zwingt den Schwarzen, ihn in 5 Zügen Matt zu setzen.

Digitized by Google

No. 113.

Desgleichen.



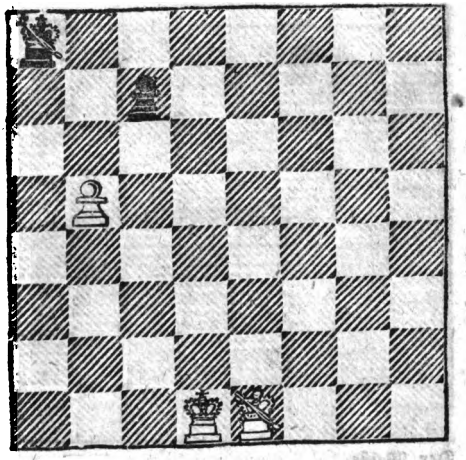
Er zwingt den Schwarzen, ihn in 6 Zügen Patt zu setzen.

Digitized by Google

No. 114.

Desgleichen.

Der Schwarze.



Der Weiße.

A B C D E F G H

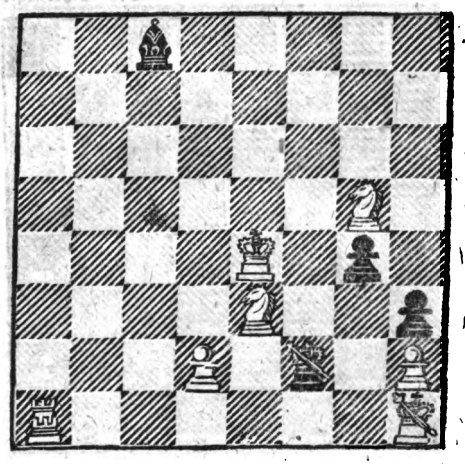
Er zwingt den Schwarzen zum Patt in 18 Zügen.

Digitized by Google

No. 115.

Wer Matt ſetzt, verliert.

Der Schwarze.



Der Weiße.

A B C D E F G H

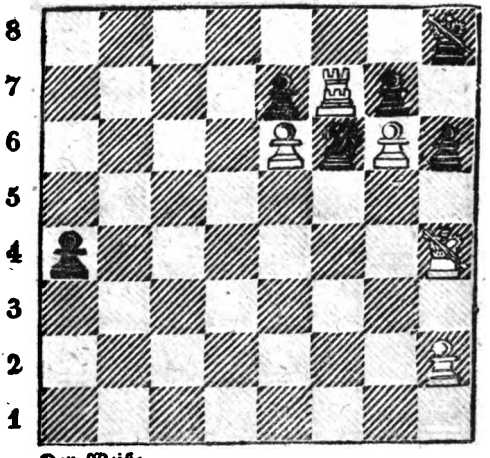
Er zwingt den Schwarzen, ihn mit dem Laufer in 3 Zügen Matt zu ſetzen.

Digitized by Google

No. 116.

Desgleichen.

Der Schwarze.



Der Weiße.

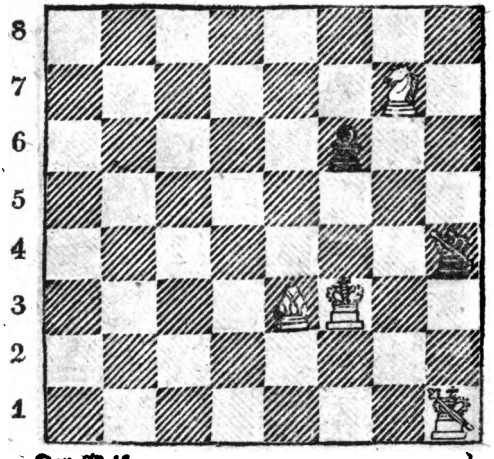
Er zwingt den Schwarzen, ihn mit dem Springer auf den 5ten Zug Matt zu machen.

Digitized by Google

No. 117.

Desgleichen.

Der Schwarze.



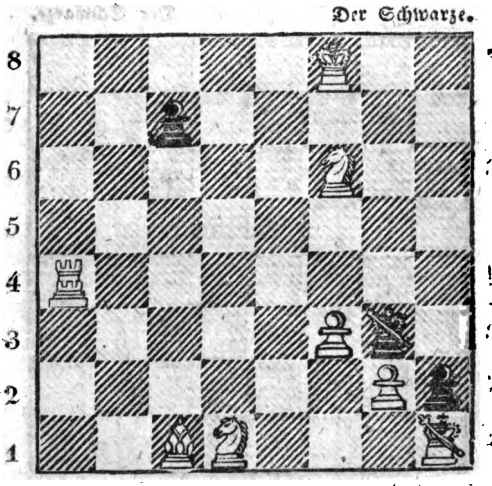
Der Weiße.

Er zwingt den Schwarzen, ihn mit 5 Zügen durch den Bauer matt zu machen.

Digitized by Google

No. 118.

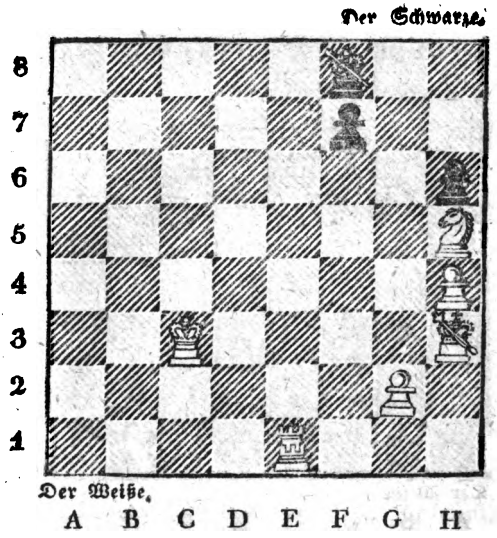
Desgleichen.



Er zwingt den Schwarzen, ihn in 5 Zügen mit dem Bauer des Läufers von der Königin matt zu machen.

Digitized by Google

No. 119.
Desgleichen.

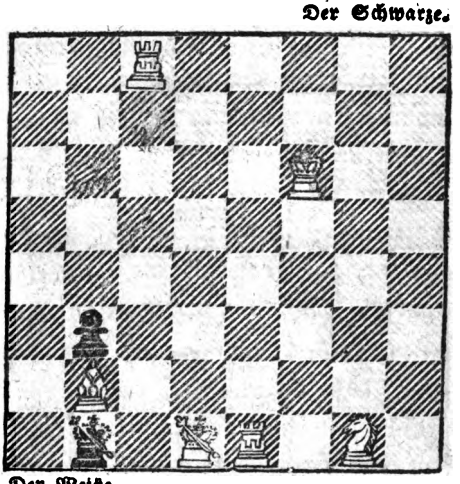


Er zwingt den Schwarzen, ihn mit dem Bauer des Läufers matt zu machen.

Digitized by Google

No. 120.

Desgleichen.



Er zwingt den Schwarzen, ihn in 21 Zügen matt zu machen, und verbindet sich, seinen König nicht zu ziehn.

Digitized by Google

I.

Vom Matt und den gewöhnlichen Spielendungen.

Es enthält diese Abtheilung den größern Theil der kritischen Lagen und Züge dieser Sammlung und wird daher eben so anziehend, als lehrreich seyn. In Folge der erstern scheinen beide Theile fast gleiche Kräfte zu haben und der eine Spieler steht nur in Folge der Stellung und insofern er den Zug hat, im Vortheil über den andern. Man kann diese Spielendungen unter zwei verschiedene Fälle ordnen. Der eine besteht darin, daß der Weiße, der am Zuge ist, augenscheinlich einen verzweifelten Stand hat, indem ihm das Matt unmittelbar bevorsteht oder diesem nur durch große Aufopferung vorgebeugt werden kann, was denn wieder den Verlust des Spiels zu bedingen scheint. In dieser Lage bleibt ihm also nichts übrig, als den Gegner durch unabläßiges Schachbieten endlich zum Matt zu bringen. Dieses so bewirkte Matt kann dann seinem Ursprunge nach

Digitized by Google

als das Kind einer oder der andern der folgenden Arten angesehn werden.

1.

Wenn einer oder mehrere Steine geopfert werden, um eine Oeffnung in der feindlichen Linie zu machen und so einige Steine in Thätigkeit zu bringen, durch welche das Matt bewirkt werden soll.

2.

Wenn man Aufopferungen macht, um dem feindlichen König Felder abzuschneiden und ihn zu zwingen, sie mit den eignen Steinen zu besetzen oder Steine davon wegzutreiben, wenn sie unsere Steine in ihrer Thätigkeit hemmen würden. Die erstickten Matts gehören in diese Reihe.

3.

Wenn man Steine opfert, den feindlichen König zu nöthigen, das Feld zu verlassen, worauf er sich verschanzt hat und auf einen Punkt zu kommen, wo er besiegt wird.

4.

Endlich wenn man einige Steine aufopfert,

Digitized by Google

um den König auf eine besondere Linie des Bretes einzusperren, so, daß man ihm dann mit dem Thurm; oder einem andern Stein, das Matt geben kann.

Der andere Fall ist, wo der Weise zwar mit dem Schwarzen auf Gewinn und Stellung gleich ist, aber oft das Spiel verlieren oder es nur remis gewinnen kann, dagegen aber durch den Vorzug zum Ziel gelangt, indem er eine geschickte Bewegung macht und so das Spiel gewinnt

Alle diese letztern können als Spielendungen angesehen werden, die häufig vorkommen. Stamma, Lolli und andere große Meister geben ähnliche Beispiele und jeder Spieler, der diese Blätter in die Hand nimmt, wird sich erinnern, in seiner Erfahrung auf viele ähnliche Fälle gestoßen zu seyn.

Wir fangen, wie im ganzen Werkchen, diesen Abschnitt mit den Matts an, die die leichtesten, d. h. solche sind, welche in zwei oder drei Zügen bewirkt werden und so fortgehend, indem wir die Spiele selbst in der oben beschriebenen Art eintheilen. Die einfachen Züge

Digitized by Google

werden so zur Einleitung der zusammengesetztern dienen und es leuchtet doch wohl ein, daß es für jeden leichter ist, ein Matt in sechs Zügen zu geben, wenn er erst lernte, ähnliche Fälle zu lösen, wo es mit drei oder vier Zügen geschehen mußte.

Digitized by Google

Angabe der Züge

oder Auflösung der verschiedenen Spiele und kritischen Lagen, die auf den Abbildungen dargestellt sind.

† bedeutet das dem König gebotene Schach.
* bedeutet das Schlagen eines Steines.

No. 1.

1. Die weiße Königin geht von C 3 auf C 5. †
   Der schwarze Bauer geht von D 6 auf C 5. *
2. Der weiße Thurm geht von C 8 auf D 8 † matt.

No. 2.

1. Der weiße Thurm geht von D 7 auf D 8. †
   Der schwarze König geht von C 8 auf D 8 *
2. Die weiße Königin geht von F 7 auf D 7 † matt.
   (Schlägt er mit dem Thurme, so geht sie auf B 7.)

No. 3.

1. Die weiße Königin geht von H 4 auf H 7. * †
   Die schwarze Königin geht von G 6 auf H 7. *
2. Der weiße Springer geht von G 5 auf F 7 † matt.

Digitized by Google

No. 4.

1. Der weiße Thurm geht von E 7 auf C 7. †
Der schwarze Läufer geht von B 6 auf C 7. *
2. Der weiße Springer geht von B 5 auf A 7 † matt.

No. 5.

1. Die weiße Königin geht von F 3 auf B 3. †
Der schwarze König geht von A 4 auf A 5.
2. Die weiße Königin geht von B 3 auf B 5. * †
Der schwarze Bauer geht von A 6 auf B 5. *
3. Der weiße Thurm geht von B 8 auf A 8 † matt

No. 6.

1. Der weiße Läufer geht von A 6 auf B 7. †
Der schwarze Thurm geht von B 8 auf B 7. *
2. Der weiße Thurm geht von C 7 auf C 8. †
Der schwarze Thurm geht von B 7 auf B 8.
3. Der weiße Springer geht von D 5 auf C 7 † matt.

No. 7.

1. Die weiße Königin geht von C 4 auf A 6. †
Der schwarze Springer geht von B 4 auf A 6. *
2. Der weiße Läufer geht von E 4 auf B 7. * †
Der schwarze König geht von A 8 auf A 7.

Digitized by Google

3. Der weiße Springer geht von D 4 auf C 6 † matt.

No. 8.

1. Der weiße Springer geht von D 4 auf F 5. * †
Der schwarze Bauer geht von E 6 auf F 5. *
2. Der weiße Läufer geht von C 3 auf E 5. †
Der schwarze König geht von D 6 auf E 6.
3. Der weiße Springer geht von D 3 auf C 5 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Springer geht von D 4 auf F 5. * †
Der schwarze Thurm geht von F 7 auf F 5. *
2. Der weiße Läufer geht von C 3 auf E 5. †
Der schwarze Thurm geht von F 5 auf E 5. *
3. Der weiße Bauer geht von F 4 auf E 5 * † matt.

No. 9.

1. Die weiße Königin geht von E 4 auf H 7. †
Der schwarze Springer geht von F 6 auf H 7. *
2. Der weiße Springer geht von F 8 auf G 6. †
Der schwarze König geht von H 8 auf G 8.
Der weiße Läufer geht von G 2 auf D 5. † matt.

No. 10.

1. Die weiße Königin geht von B 3 auf F 7. * †

Digitized by Google

Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.
2. Die weiße Königin geht von F 7 auf D 7. * †
Der schwarze Springer geht von F 6 auf D 7. *
3. Der weiße Springer geht von E 5 auf F 7 † matt.

No. 11.

1. Der weiße Springer geht von C 3 auf B 5. †
Der schwarze Läufer geht von E 8 auf B 5. *
2. Der weiße Springer geht von D 6 auf B 5. * †
Der schwarze König geht von A 7 auf A 6. *
3. Der weiße Bauer geht von B 7 auf B 8, fordert einen Springer und giebt matt.

Veränderung.

1. Der weiße Springer geht von C 3 auf B 5. †
Der schwarze Läufer geht von E 8 auf B 5. *
2. Der weiße Springer geht von D 6 auf B 5. * †
Der schwarze König geht von A 7 auf B 8.
3. Der weiße Bauer geht von A 6 auf A 7 † matt.

No. 12.

1. Die weiße Königin geht von G 2 auf G 4. †
Der schwarze Läufer geht von E 6 auf G 4. *
2. Der weiße Thurm geht von G 6 auf H 6. * †
Der schwarze Bauer geht von G 7 auf H 6. *
3. Der weiße Läufer geht von B 3 auf F 7 † matt.

Digitized by Google

No. 13.

1) Der weiße Thurm geht von F 1 auf H 1. †
Der schwarze Thurm geht von G 2 auf H 2.
2) Der weiße Thurm geht von B 7 auf H 7. †
Der schwarze Thurm geht von H 2 auf H 7. *
(oder Springer von F 5 auf H 7. *)
3. Der weiße Bauer geht von G 6 auf G 7 † matt.

No. 14.

1. Der weiße Thurm geht von B 1 auf B 8. †
Der schwarze Läufer geht von F 5 auf C 8
2. Die weiße Königin geht von A 4 auf D 7. *
Der schwarze Läufer geht von F 8 auf D 7. †
3. Der weiße Springer geht von C 5 auf E 6 † matt.
(Wenn der Schwarze aber den andern Springer von (D 5 auf C 8) setzt, so ist mit dem Matt nichts. Soll das Spiel also so gehn, so darf er diesen Springer nicht haben.)

No. 15.

1) Der weiße Läufer geht von A 5 auf B 6. †
Der schwarze König geht von A 7 auf B 6. *
2) Der weiße Bauer geht von C 7 auf C 8 und fordert den Springer. †
Der schwarze König geht von B 6 auf A 5.
3. Der weiße Bauer geht von B 2 auf B 4 † matt.

Digitized by Google

Veränderung.

1. Der weiße Läufer geht von A 5 auf B 6. †
Der schwarze König geht von A 7 auf A 8.
2. Der weiße Bauer geht von C 7 auf C 8, wird zur Königin und giebt matt.

No. 16.

1. Der weiße Springer geht von E 2 auf G 4. †
Der schwarze Thurm geht von G 6 auf G 4 *
2. Der weiße Thurm geht von F 1 auf F 5 †
Der schwarze König geht von E 5 auf F 5 *
3. Der weiße Thurm geht von D 1 auf D 5 † matt.

No. 17.

1. Der weiße König geht von D 5 auf C 4.
Der schwarze Bauer geht von A 3 auf A 2.
2. Der weiße König geht von C 4 auf B 3.
Der schwarze Bauer geht von A 2 auf A 1 und wird Königin.
3. Der weiße Thurm geht von E 4 auf E 1 † matt.

Erste Veränderung.

2. Der weiße König geht von C 4 auf B 3.
Der schwarze Bauer geht von A 2 auf A 1 und wird zum Springer †
3. Der weiße König geht von B 3 auf C 3.
Der schwarze König geht von B 1 auf A 2.

Digitized by Google

4. Der weiße Thurm geht von E 4 auf B 4.
Der schwarze König geht von A 2 auf A 3.
5. Der weiße Thurm geht von B 4 auf B 2
Der Schwarze muß den Springer verlieren (indem der Thurm dann auf A 2 geht † und dann schlägt).

2te Veränderung.

3. Der weiße König geht von B 3 auf C 3.
Der schwarze Springer geht von A 1 auf C 2.
4. Der weiße Thurm geht von E 4 auf E 2.
Der schwarze Springer geht von C 2 auf A 3.
5. Der weiße König geht von C 3 auf B 3.
Der Schwarze verliert den Springer.

No. 18.

1. Die weiße Königin geht von D 4 auf D 8 * †
Der schwarze Thurm geht von C 8 auf D 8 †
2. Der weiße Läufer geht von D 3 auf C 4 †
Der schwarze König geht von G 8 auf H 8.
3. Der weiße Springer geht von F 4 auf G 6 † matt.

Veränderung.

1. Die weiße Königin geht von D 4 auf D 8 * †
Der schwarze König geht von G 8 auf F 7.
2. Der weiße Läufer geht von D 3 auf C 4 †
Der schwarze Thurm geht von C 8 auf C 4 *

Digitized by Google

3. Die weiße Königin geht von D 8 auf F 8 † matt.

No. 19.

1. Der weiße Springer geht von C 8 auf D 6 †
   Der schwarze Läufer geht von E 5 auf D 6 *
2. Der weiße Thurm geht von D 5 auf D 4 †
   Der schwarze Springer geht von C 6 auf D 4 *
3. Der weiße Springer geht von B 3 auf A 5 † matt.

No. 20.

1. Der weiße Thurm geht von B 1 auf B 8 †
   Der schwarze König geht von C 8 auf B 8 *
2. Der weiße Läufer geht von A 3 auf D 6 * †
   Der schwarze König geht von B 8 auf C 8.
3. Der weiße Springer geht von A 4 auf B 6 †
   Der schwarze König geht von C 8 auf D 8.
4. Der weiße Läufer geht von D 6 auf C 7 † matt.

No. 21.

1. Der weiße Springer geht von F 4 auf G 6 †
   Der schwarze König geht von H 8 auf G 8.
2. Der weiße Springer geht von G 6 auf E 7 †
   Der schwarze König geht von G 8 auf H 8.
3. Der weiße Thurm geht von H 1 auf H 7 * †
   Der schwarze König geht von H 8 auf H 7 *
4. Der weiße Thurm geht von C 1 auf H 1 † matt.

Digitized by Google

Veränderung.

1. Der weiße Springer geht von F 4 auf G 6 †
Der schwarze Bauer geht von F 7 auf G 6 *
2. Der weiße Thurm geht von H 1 auf H 7 * †
Der schwarze König geht von H 8 auf H 7 *
3. Der weiße Thurm geht von C 1 auf H 1 † matt.

No. 22.

1. Der weiße Bauer geht von G 5 auf G 6 †
Der schwarze König geht von H 7 auf H 8.
2. Der weiße Bauer geht von G 6 auf G 7. †
Der schwarze König geht von H 8 auf H 7.
3. Der weiße Thurm geht von F 6 auf H 6 * †
Der schwarze Thurm geht von H 1 auf H 6 *
4. Der weiße Springer geht von E 6 auf G 5 † matt.

No. 23.

1. Der weiße Thurm geht von C 1 auf C 8 †
Der schwarze Thurm geht von D 8 auf C 8 *
2. Der weiße Bauer geht von B 6 auf B 7 †
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
3. Der weiße Läufer geht von A 7 auf D 6 †
Der schwarze Thurm geht von C 8 auf C 7.
4. Der weiße Springer geht von E 5 auf D 7 † matt.

No. 24.

1. Der weiße Springer geht von F 5 auf E 7 †

Digitized by Google

Der schwarze Läufer geht von D 6 auf E 7 *
2. Der weiße Thurm geht von G 5 auf C 5 †
Der schwarze Läufer geht von E 7 auf C 5 *
3. Der weiße Läufer geht von C 2 auf E 4 †
Der schwarze Springer geht von C 3 auf E 4 *
4. Der weiße Bauer geht von D 4 auf D 5 † matt.

No. 25.

1. Der weiße Thurm geht von C 5 auf C 7 †
Der schwarze König geht von G 7 auf H 6 †
2. Der weiße Thurm geht von C 7 auf H 7 *
Der schwarze Thurm geht von H 8 auf H 7 *
3. Der weiße Springer geht von F 6 auf G 8 †
Der schwarze König geht von H 6 auf G 5
4. Der weiße Läufer geht von D 4 auf F 6 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Thurm geht von C 5 auf C 7 †
Der schwarze König geht von G 7 auf H 6.
2. Der weiße Thurm geht von C 7 auf H 7. †
Der schwarze König geht von H 6 auf G 5.
3. Der weiße Springer geht von F 6 auf E 4 † matt.

Wenn der Schwarze den Zug hat:

1. Der schwarze Thurm geht von H 8 auf H 3. †
Der weiße König geht von G 3 auf H 3 *
2. Die schwarze Königin geht von D 2 auf G 2 †

Digitized by Google

* Der weiße König geht von F 3 auf H 3.
2. Die schwarze Königin geht von H 2 auf H 2. * †
* Der weiße König geht von H 4 auf G 5.
4. Die schwarze Königin geht v. H 2 auf H 6 † matt.

No. 26.

1. Der weiße Springer geht von D 4 auf E 6. †
* Der schwarze König geht von F 8 auf E 8.
2. Die weiße Königin geht von D 2 auf D 8. †
* Der schwarze Läufer geht von F 6 auf D 8. *
3. Der weiße Thurm geht von F 1 auf F 8. †
* Der schwarze Thurm geht von G 8 auf F 8. *
4. Der weiße Springer geht v. E 6 auf G 7. † matt.

No. 27.

1. Der weiße Thurm geht von F 3 auf F 8. †
* Der schwarze Läufer geht von C 5 auf F 8. *
2. Der weiße Springer geht von E 5 auf G 6. †
* Der schwarze Bauer geht von H 7 auf G 6. *
3. Der weiße Bauer geht von H 5 auf G 6. †
Der schwarze König geht von H 8 auf G 8
4. Der weiße Läufer geht v. G 2 auf D 5. * † matt.

No. 28.

1. Der weiße Springer geht von D 5 auf E 7. †
Der schwarze König geht von G 8 auf H 8.
2. Die weiße Königin geht von C 4 auf G 8 †

Digitized by Google

Der schwarze Thurm geht von F 8 auf G 8. *
3. Der weiße Springer geht von B 7 auf G 6. *†
Der schwarze Bauer geht von H 7 auf G 6. *
4. Der weiße Thurm geht von A 4 auf H 4. † matt.

No. 29.

1. Der weiße Bauer geht von D 6 auf D 7. †
Der schwarze Läufer geht von E 8 auf D 7. *
2. Der weiße Thurm geht von B 7 auf B 8. †
Der schwarze König geht von C 8 auf B 8. *
3. Der weiße Bauer geht von A 6 auf A 7. †
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
4. Der weiße Springer geht v. D 5 auf C 7. † matt.

No. 30.

1. Der weiße Thurm geht von C 7 auf G 7. †
Der schwarze Läufer geht von F 8 auf G 7. *
2. Der weiße Springer geht von F 5 auf E 7. †
Der schwarze Thurm geht von E 8 auf E 7. *
3. Der weiße Springer geht von C 8 auf E 7. *†
Der schwarze König geht von G 6 auf H 7.
4. Der weiße Läufer geht von E 6 auf F 5 † matt.

No. 31.

1. Der weiße Läufer geht von D 3 auf E 4. †
Der schwarze Thurm geht von H 7 auf B 7.
2. Die weiße Königin geht von F 4 auf B 8. †

Digitized by Google

Der schwarze Thurm geht von C 8 auf B 8. *
3. Der weiße Thurm geht von A 1 auf A 7. *†
Der schwarze Läufer geht von B 6 auf A 7. *
4. Der weiße Springer geht von B 5 auf C 7 † matt.

No. 32.

1. Der weiße Thurm geht von A 1 auf A 5. †
Der schwarze König geht von B 5 auf A 5. *
2. Die weiße Königin geht von D 5 auf C 5. *†
Der schwarze Bauer geht von D 6 auf C 5. *
3. Der weiße Springer geht von E 3 auf C 4. †
Der schwarze König geht von A 5 auf B 5.
4. Der weiße Thurm geht von G 6 auf B 6 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Thurm geht von A 1 auf A 5. †
Der schwarze König geht von B 5 auf B 6
2. Die weiße Königin geht v. D 5 auf C 5 *† matt.

No. 33.

1. Der weiße Thurm geht von C 1 auf C 8. †
Der schwarze König geht von A 8 auf B 7.
2. Der weiße Springer geht von B 5 auf D 6. †
Der schwarze König geht von B 7 auf A 6.
3. Der weiße Thurm geht von G 5 auf A 5. †
Der schwarze Bauer geht von B 6 auf A 5. *
4. Der weiße Thurm geht von C 8 auf C 6 † matt.

Digitized by Google

No. 34.

1. Der weiße Thurm geht von F 1 auf F 8. †
Der schwarze König geht von G 8 auf H 7.
2. Die weiße Königin geht von C 6 auf G 6. †
Der schwarze Läufer geht von E 4 auf G 6. *
3. Der weiße Bauer geht von H 5 auf G 6. * †
Der schwarze König geht von H 7 auf G 6. *
4. Der weiße Läufer geht von B 5 auf D 3 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Thurm geht von F 1 auf F 8. †
Der schwarze König geht von G 8 auf F 8. *
2. Die weiße Königin geht von C 5 auf E 8 † matt.

No. 35.

1. Der weiße Läufer geht von E 3 auf B 6. †
Der schwarze König geht von D 8 auf E 8.
2. Der weiße Springer geht von C 4 auf D 6. †
Der schwarze König geht von E 8 auf E 7.
3. Die weiße Königin geht von G 2 auf G 5. †
Der schwarze König geht von E 7 auf D 6. *
4. Die weiße Königin geht von G 5 auf C 5 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Läufer geht von E 3 auf B 6. †
Der schwarze König geht von D 8 auf E 7.
2. Die weiße Königin geht von G 2 auf G 5. †

Digitized by Google

Der schwarze König geht von D 8 auf C 7
2. Die weiße Königin geht von G 2 auf G 5. †
Der schwarze König geht von E 7 auf E 8
3. Der weiße Springer geht von C 4 auf D 6 † matt.

No. 36.

1. Der weiße Thurm geht von E 3 auf E 5 †
Der schwarze König geht von G 5 auf H 6.
1. Die weiße Königin geht von F 2 auf H 4. †
Der schwarze König geht von H 6 auf G 7.
3. Die weiße Königin geht von H 4 auf H 7 * †
Der schwarze König geht v. G 7 auf F 6 (oder F 8)
4. Die weiße Königin geht von H 7 auf H 8 † matt.
oder F 5.)

No. 37.

1. Der weiße Thurm geht von E 2 auf G 2 †
Der schwarze König geht von G 8 auf F 8.
2. Der weiße Springer geht von E 5 auf D 7. †
Der schwarze Thurm geht von G 7 auf D 7. *
3. Der weiße Thurm geht von E 1 auf E 8. †
Der schwarze König geht von F 8 auf E 8. *
4. Der weiße Thurm geht von G 2 auf G 8. †

No. 38.

3. Der weiße Springer geht von G 8 auf F 6
† Der schwarze Bauer geht von G 6 auf G 5

2. Der weiße Springer geht von F 6 auf G 4 †.
Der schwarze König geht von H 2 auf H 1.
3. Der weiße König geht von F 2 auf F 1.
Der schwarze Bauer geht von H 3 auf H 2.
4. Der weiße Springer geht von G 4 auf F 2 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Springer geht von G 8 auf F 6.
Der schwarze König geht von H 2 auf H 1.
2. Der weiße Springer geht von F 6 auf G 4.
Der schwarze Bauer geht von H 3 auf H 2.
3. Der weiße König geht von F 2 auf F 1.
Der schwarze Bauer geht von G 6 auf G 5.
3. Der weiße Springer geht von G 4 auf F 2 † matt.

No. 39.

1. Der weiße Thurm geht von F 4 auf A 4.
Der schwarze Thurm geht von A 5 auf A 4 *
2. Der weiße Thurm geht von H 2 auf H 3 †.
Der schwarze König geht von E 3 auf D 4.
3. Der weiße Thurm geht von H 3 auf H 4 †.
Der schwarze König geht von D 4 auf E 5.
4. Der weiße Thurm geht von H 4 auf A 4 *
Der Schwarze verliert.

40.

1. Der weiße Springer geht von D 4 auf F 5 †

Digitized by Google

Der schwarze Bauer geht von B 7 auf B 6.
2. Der weiße Bauer geht von A 5 auf B 6 * †
Der schwarze König geht von A 7 auf A 8.
3. Der weiße Bauer geht von C 7 auf C 8, wird Königin. †.
Der schwarze Thurm geht von H 8 auf C 8 *
4. Der weiße Thurm geht von C 1 auf C 8 * †.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 7.
5. Der weiße Springer geht von F 5 auf D 6 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Springer geht von D 4 auf F 5 †.
Der schwarze Bauer geht von B 7 auf B 6.
2. Der weiße Bauer geht von A 5 auf B 6 * †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 7.
3. Der weiße Springer geht von F 5 auf D 6 †
Der schwarze König geht von B 7 auf A 8.
4. Der weiße Bauer geht von B 6 auf B 7 † matt.

No. 41.

1. Die weiße Königin geht von C 7 auf C 8. †
Der schwarze Läufer geht von B 7 auf C 8 *.
2. Der weiße Springer geht von D 5 auf C 7 †
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
3. Der weiße Springer geht von E 7 auf C 6 †
Der schwarze König geht von B 8 auf B 7.

Digitized by Google

4. Der weiße Bauer geht von A 5 auf A 6 †
Der schwarze König geht von B 7 auf C 6. *
5. Der weiße Bauer geht von B 4 auf B 5 † matt.

No. 42.

1. Der weiße Thurm geht von D 7 auf D 8 †
Der schwarze König geht von B 8 auf A 7.
2. Die weiße Königin geht von E 7 auf C 5. †
Der schwarze Bauer geht von B 7 auf B 6.
3. Die weiße Königin geht von C 5 auf B 6. * †
Der schwarze König geht von A 7 auf B 6 *
4. Der weiße Läufer geht von A 3 auf C 5 †
Der schwarze König geht von B 6 auf B 7.
5. Der weiße Springer geht von B 3 auf A 5 † matt.

No. 43.

1. Der weiße Thurm geht von F 1 auf F 8 †
Der schwarze Springer geht von D 6 auf C 8
2. Die weiße Königin geht von G 2 auf B 7 * †
Der schwarze König geht von B 8 auf B 7. *
3. Der weiße Bauer geht von A 5 auf A 6 †
Der schwarze König geht von B 7 auf B 8.
4. Der weiße Springer geht von B 4 auf C 6 †
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
5. Die weiße Königin geht von F 8 auf C 8 * † matt.

Digitized by Google

No. 44.

1. Der weiße Thurm geht von B 5 auf B 8 †
Der schwarze König geht von H 8 auf H 7.
2. Der weiße Thurm geht von F 7 auf G 7. * †
Der schwarze König geht von H 7 auf G 7 *
3. Die weiße Königin geht von B 4 auf G 4 †.
Der schwarze König geht von G 7 auf F 7.
4. Die weiße Königin geht von G 4 auf G 8 †.
Der schwarze König geht von F 7 auf E 7.
5. Die weiße Königin geht von G 8 auf E 8 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Thurm geht von B 5 auf B 8 †
Der schwarze Thurm geht von D 6 auf D 8.
2. Die weiße Königin geht von B 4 auf F 8. *
Der schwarze Thurm geht von D 8 auf F 8 *
3. Der weiße Thurm geht von F 7 auf F 8. * †
Der schwarze König geht von H 8 auf H 7.
4. Der weiße Thurm geht von F 8 auf H 8 † matt.

No. 45.

1. Der weiße Thurm geht von H 6 auf H 8 †
Der schwarze König geht von G 8 auf H 8 *
2. Die weiße Königin geht von E 3 auf H 6 †
Der schwarze Thurm geht von E 7 auf H 7.
3. Der weiße Thurm geht von F 1 auf F 8 * †

Digitized by Google

Der schwarze Läufer geht von C 5 auf F 8.*
4. Die weiße Königin geht von H 6 auf F 8.* †
Die schwarze Königin geht von D 5 auf G 8.
5. Der weiße Springer geht von H 4 auf G 6 † matt.

No. 46.

1. Der weiße Thurm geht von C 7 auf B 7. †
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
2. Der weiße Thurm geht von B 7 auf B 8 †
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.*
3. Der weiße Springer geht von B 4 auf A 6 †
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
4. Der weiße Springer geht von A 6 auf C 7 †
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
5. Der weiße Springer geht von C 5 auf A 6 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Thurm geht von C 7 auf B 7. †
Der schwarze Springer geht von D 6 auf B 7.*
2. Der weiße Springer geht von B 4 auf A 6 †
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
3. Der weiße Bauer geht von C 6 auf B 7. † matt.

No. 47.

1. Die weiße Königin geht von H 5 auf F 7.* †

Digitized by Google

Der schwarze König geht von G 8 auf H 8.
2. Der weiße Springer geht von D 5 auf F 6
Der schwarze Bauer geht von A 3 auf A 2.
3. Die weiße Königin geht von F 7 auf G 6.
Der schwarze Läufer geht von B 3 auf G 8.
4. Die weiße Königin geht von G 6 auf H 7 †
Der schwarze Läufer geht von G 8 auf H 7 *
5. Der schwarze Springer geht v. G 5 auf F 7 † matt.

No. 48.

1. Die weiße Königin geht von E 5 auf H 8. †
Der schwarze Thurm geht von F 8 auf H 8 *
2. Die weiße Königin geht von G 4 auf F 6 †
Der schwarze König geht von H 7 auf G 7.
3. Der weiße Springer geht von F 6 auf D 7 * †
Der schwarze König geht von G 7 auf G 8.
4. Der weiße Thurm geht von F 1 auf F 8 †
Der schwarze König geht von G 8 auf H 7.
5. Der weiße Thurm geht von F 8 auf H 8 * † matt.

Veränderung.

3. Der weiße Springer geht F 6 auf D 7 * †
Der schwarze König geht von G 7 auf H 7.
4. Der weiße Thurm geht von F 1 auf F 7 †
Der schwarze König geht von H 7 auf G 8

Digitized by Google

5. Der weiße Thurm geht von F 7 auf G 7 † matt.

No. 49.

1. Der weiße Springer geht von B 4 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf B 7.
2. Der weiße Thurm geht von E 7 auf C 7 * †
Der schwarze König geht von B 7 auf C 7 *
3. Der weiße Thurm geht von D 1 auf D 7 †
Der schwarze König geht von C 7 auf C 8.
4. Der weiße Springer geht von C 6 auf E 7 †
Der schwarze König geht von C 8 auf B 8.
5. Der weiße Springer geht v. E 5 auf C 6 † matt.

No. 50.

1. Der weiße Thurm geht von D 7 auf D 8 †
Der schwarze König geht von B 8 auf B 7.
2. Der weiße Springer geht von B 5 auf D 6 †
Der schwarze König geht von B 7 auf A 6.
3. Die weiße Königin geht von B 4 auf A 4 †
Der schwarze Springer geht von B 3 auf A 5.
4. Die weiße Königin geht von A 4 auf B 5 †
Der schwarze Springer geht von C 7 auf B 5 *.
5. Der weiße Bauer geht von C 4 auf B 5 * † matt.

No. 51.

1. Der weiße Thurm geht von D 6 auf D 8 †

Digitized by Google

Der schwarze Thurm geht von F 8 auf D 8 *
2. Der weiße Springer geht von B 5 auf C 7 †
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
3. Der weiße Springer geht von C 7 auf A 6 †
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
4. Die weiße Königin geht von F 4 auf B 8 †
Der schwarze Thurm geht von D 8 auf B 8 *
5. Der weiße Springer geht v. A 6 auf C 7 † matt.

No. 52.

1. Der weiße Springer geht von D 5 auf C 7 †
Der schwarze König geht von A 8 auf A 7.
2. Der weiße Läufer geht von A 5 auf B 6 †
Der schwarze König geht von A 7 auf B 6 *
3. Der weiße Bauer geht von C 4 auf C 5 †
Der schwarze König geht von B 6 auf C 7 *
4. Der weiße Springer geht von F 4 auf E 6 †
Der schwarze König geht von C 7 auf C 8.
5. Der weiße Thurm geht v. D 2 auf D 8 † matt.

No. 53.

1. Der weiße Bauer geht von G 7 auf G 8, wird Königin †.
Der schwarze König geht von F 7 auf G 8 *.

Digitized by Google

2. Der weiße König geht von G 5 auf G 6.
Der schwarze Läufer geht von E 5 auf D 6.
3. Der weiße Thurm geht von A 2 auf A 8 †
Der schwarze Läufer geht von D 6 auf F 8.
4. Der weiße Bauer geht von F 6 auf F 7 †
Der schwarze König geht von G 8 auf H 8.
5. Der weiße Thurm geht von A 8 auf F 8 * † matt.

No. 54.

1. Die weiße Königin geht von C 6 auf E 8 †
Der schwarze König geht von G 8 auf G 7.
2. Der weiße Läufer geht von C 1 auf H 6 †
Der schwarze König geht von G 7 auf H 6 *
3. Die weiße Königin geht von E 8 auf F 8 †
Der schwarze König geht von H 6 auf G 5.
4. Der weiße Thurm geht von F 3 auf F 5 †
Der schwarze Bauer geht von G 6 auf F 5 *
5. Die weiße Königin geht v. F 8 auf G 7 † matt.

No. 55.

1. Der weiße Thurm geht von F 1 auf F 8 †
Der schwarze König geht von H 8 auf G 7.
2. Der weiße Läufer geht von C 1 auf H 6 †
Der schwarze König geht von G 7 auf H 6 *
3. Der weiße Thurm geht von F 8 auf G 8.
Der schwarze Läufer geht von G 6 auf F 7.

Digitized by Google

4. Der weiße Thurm geht von E 5 auf H 5 †
Der schwarze Läufer geht von F 7 auf H 5*
5. Der weiße Bauer geht von G 4 auf G 5 † matt.

No. 56.

1. Der weiße Thurm geht von A 1 auf A 7.
Der schwarze Thurm geht von F 8 auf E 8.
2. Der weiße Thurm geht von A 7 auf B 7 * †
Der schwarze Thurm geht von E 8 auf E 7.
3. Der weiße Thurm geht von B 7 auf E 7 * †
Der schwarze König geht von F 7 auf G 6
4. Der weiße Bauer geht von F 4 auf F 5 †
Der schwarze König geht von G 6 auf H 7 *
5. Der weiße Thurm geht von E 2 auf H 2 † matt.

No. 57.

1. Die weiße Königin geht von G 4 auf E 6 †
Der schwarze Thurm geht von F 8 auf F 7.
2. Der weiße Läufer geht von D 4 auf G 7.
Die schwarze Königin geht von B 5 auf D 7.
3. Die weiße Königin geht von E 6 auf E 8. †
Die schwarze Königin geht von D 7 auf E 8*
4. Der weiße Thurm geht von E 1 auf E 8 * †
Der schwarze Läufer geht von F 7 auf F 8.
5. Der weiße Thurm geht von E 8 auf F 8 † † matt.

Digitized by Google

No. 58.

1. Die weiße Königin geht von C 7 auf D 8 †
Der schwarze Läufer geht von C 4 auf G 8.
2. Der weiße Springer geht von F 3 auf G 5.
Der schwarze Bauer geht von H 6 auf G 5 *
3. Die weiße Königin geht von D 8 auf G 5 *
Der schwarze Läufer geht von G 8 auf H 7.
4. Die weiße Königin geht von G 5 auf D 8 †
Der schwarze Läufer geht von H 7 auf G 8.
5. Die weiße Königin geht von D 8 auf H 4 †
Der schwarze Läufer geht von G 8 auf H 7.
6. Die weiße Königin geht von H 4 auf H 7 * † matt.

Veränderung.

2. Der weiße Springer geht von F 3 auf G 5.
Der schwarze Thurm geht von B 5 auf B 7.
3. Der weiße Springer geht von G 5 auf F 7. †
Der schwarze Thurm geht von B 7 auf F 7 *
4. Der weiße Bauer geht von G 6 auf F 7 *
Der schwarze König geht von H 8 auf H 7.
5. Die weiße Königin geht von D 8 auf G 8 * † matt

No. 59.

1. Die weiße Königin geht von E 6 auf D 5 † *
Der schwarze König geht von C 6 auf D 5 *

Digitized by Google

2. Der weiße Läufer geht von E 2 auf C 4 * †
Der schwarze König geht von D 5 auf C 6.
3. Der weiße Läufer geht von C 4 auf B 5 †.
Der schwarze König geht von C 6 auf C 5.
4. Der weiße Bauer geht von B 2 auf B 4 †
Der schwarze König geht von C 5 auf D 5.
5. Der weiße Bauer geht von E 3 auf E 4 †
Der schwarze König geht von D 5 auf E 6.
6. Der weiße Läufer geht von B 5 auf C 4 † matt.

Veränderung.

1. Die weiße Königin geht von E 6 auf D 5 * †.
Der schwarze Läufer geht von C 4 auf D 5 *
2. Der weiße Läufer geht von E 2 auf B 5.
Der schwarze König geht von C 6 auf C 5.
3. Der weiße Bauer geht von B 2 auf B 4 † matt.

No. 60.

1. Die weiße Königin geht von D 4 auf D 8. * †
Der schwarze Thurm geht von G 8 auf D 8 *
2. Der weiße Läufer geht von D 3 auf C 4. †
Der schwarze König geht von G 8 auf H 8.
3. Der weiße Springer geht von F 4 auf G 6 †.
Der schwarze Bauer geht von H 7 auf G 6 *.
4. Der weiße Bauer geht von H 5 auf G 6 * †
Der schwarze Springer geht von G 4 auf H 6.

Digitized by Google

No. 64.

1. Die weiße Königin geht von F 7 auf G 8. †
   Der schwarze König geht von H 8 auf 8*.
2. Der weiße Bauer geht von F 6 auf F 7 †.
   Der schwarze König geht von G 8 auf F 8.
3. Der weiße Läufer geht von C 1 auf A 3 †.
   Der schwarze Thurm geht von A 8 auf A 3 *
4. Der weiße Springer geht von G 5 auf H 7 * †.
   Der schwarze König geht von F 8 auf E 7.
5. Der weiße Bauer geht von F 7 auf F 8 †. als Königin.
   Der schwarze König geht von E 7 auf D 7.
6. Der weiße Thurm geht von F 1 auf F 7. † matt.

No. 65.

1. Die weiße Königin geht von A 5 auf A 6* †
   Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
2. Der weiße Springer geht von B 5 auf A 7 †.
   Die schwarze Königin geht von G 2 auf B 7.
3. Der weiße Thurm geht von B 1 auf B 7 * †.
   Der schwarze Thurm geht von D 7 auf B 7*.
4. Der weiße Bauer geht von D 6 auf D 7 †.
   Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
5. Der weiße Springer geht von A 7 auf C 8 * †.
   Der schwarze Thurm geht von B 7 auf A 7.

Digitized by Google

6. Der weiße Springer geht von C 8 auf B 6 † matt.

1te Veränderung.

2. Der weiße Springer geht von B 5 auf A 7 †.
Der schwarze Thurm geht von D 7 auf B 7.
3. Der weiße Springer geht von A 7 auf C 6 †.
Die weiße Königin geht von G 2 auf C 6 *.
4. Der weiße Bauer geht von D 6 auf D 7 †.
Die schwarze Königin geht von C 6 auf C 7.
5. Die weiße Königin geht von A 6 auf B 7 * † matt.

2te Veränderung.

4. Der weiße Bauer geht von D 6 auf D 7. †
Der schwarze Thurm geht von C 8 auf C 7.
5. Der weiße Bauer geht von D 7 auf D 8 † macht matt als Thurm.

No. 66.

1. Die weiße Königin geht von A 4 auf A 7 * †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 7 *.
2. Der weiße Thurm geht von E 1 auf A 1 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 8.
3. Der weiße Thurm geht von A 1 auf A 8. †
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8 *.
4. Der weiße Springer geht von D 5 auf B 6 †.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
5. Der weiße Thurm geht von D 2 auf D 8 †.

Digitized by Google

Der schwarze Thurm geht von C 7 auf C 8.
6. Der weiße Thurm geht von D 8 auf C 8 *†.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 7.
7. Der weiße Thurm geht von C 8 auf A 8 † matt.

No. 67.

1. Die weiße Königin geht von D 4 auf A 4 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 8.
2. Der weiße Springer geht von D 8 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf B 7.
3. Die weiße Königin geht von A 4 auf A 8 *†.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 8 *.
4. Der weiße Thurm geht von G 4 auf A 4 †.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 7.
5. Der weiße Thurm geht von A 4 auf A 7 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf C 8.
6. Der weiße Thurm geht von A 7 auf A 8 †.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 7.
7. Der weiße Thurm geht v. A 8 auf B 8 † matt.

Veränderung.

6. Der weiße Thurm geht von A 7 auf A 8 †.
Der schwarze König geht von C 8 auf D 7.
7. Der weiße Thurm geht v. A 8 auf D 8 † matt.

No. 68.

1. Die weiße Königin geht von E 3 auf A 7 *†.

Digitized by Google

1. Der schwarze König geht von B 8 auf A 7 *.
2. Der weiße Thurm geht von E 1 auf A 1 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 8.
3. Der weiße Thurm geht von A 1 auf A 8 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8 *.
4. Der weiße Thurm geht von C 3 auf C 8 * †.
Der schwarze König geht von A 8 auf A 7.
5. Der weiße Bauer geht von B 5 auf B 6 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf A 6.
6. Der weiße Läufer geht von C 2 auf D 3 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf A 5.
7. Der weiße Thurm geht von E 8 auf A 8 † matt.

No. 69.

1. Die weiße Königin geht von C 7 auf B 8 †.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8 *
2. Der weiße Läufer geht von C 5 auf D 6 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf C 8.
3. Der weiße Thurm geht von D 7 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 8.
4. Der weiße Thurm geht von C 7 auf C 6 * †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
5. Der weiße Springer geht von E 6 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
6. Der weiße Springer geht von C 7 auf D 5 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
7. Der weiße Springer geht v. D 5 auf B 6 † matt.

Veränderung.

2. Der weiße Läufer geht von C 5 auf D 6 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
3. Der weiße Springer geht von E 6 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
4. Der weiße Springer geht von C 7 auf D 5 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf C 8.
5. Der weiße Thurm geht von D 7 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 8.
6. Der weiße Thurm geht von C 7 auf C 6 * †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
7. Der weiße Springer geht v. D 5 auf B 6 † matt.

No. 70.

1. Die weiße Königin geht von G 5 auf F 6 †.
Der schwarze König geht von G 7 auf H 6.
2. Die weiße Königin geht von F 6 auf H 4 †.
Der schwarze König geht von H 6 auf G 7.
3. Die weiße Königin geht von D 4 auf F 4. †
Der schwarze König geht von G 7 auf H 6.
4. Die weiße Königin geht von D 4 auf F 4. †
Der schwarze König geht von H 6 auf G 7.
5. Die weiße Königin geht von F 4 auf E 5 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von G 7 auf H 6.
6. Der weiße Thurm geht von F 5 auf H 5 †.
Der schwarze Bauer geht von G 6 auf H *.
7. Die weiße Königin geht von E 5 auf E 6 † matt.

Veränderung.

1. Die weiße Königin geht von G 5 auf E 6 †.
Der schwarze König geht von G 7 auf G 8.
2. Die weiße Königin geht von F 6 auf E 6 †.
Der schwarze König geht von G 8 auf G 7.
3. Die weiße Königin geht von E 6 auf E 5. †
*) Der schwarze König geht von G 7 auf G 8.
4. Die weiße Königin geht von E 5 auf B 8 * †.
Der schwarze König geht von G 8 auf G 7.
5. Die weiße Königin geht von B 8 auf F 8. † matt.
*) Geht er auf H 6, so wird er um zwei Züge früher matt.

No. 71.

1. Die weiße Königin geht von E 2 auf E 5 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
2. Der weiße Springer geht von E 6 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
3. Der weiße Springer geht von C 7 auf E 8 * †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
4. Der weiße Springer geht von E 8 auf C 7 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
5. * Der weiße Springer geht von C 7 auf A 6 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
6. Die weiße Königin geht von E 5 auf B 8 †.
Der schwarze Thurm geht von G 8 auf B 8 *
7. Der weiße Springer geht von A 6 auf C 7 matt.
(*) Diesen Zug kann er gleich sub 3 thun u. so mit den zwei nächsten das Spiel endm.)

No. 72.

1. Der weiße Thurm geht von H 3 auf H 7 * †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 6.
2. Die weiße Königi ngeht von F 5 auf C 8 †.
Der schwarze Springer geht von A 5 auf B 7.
3. Die weiße Königin geht von C 8 auf B 7. * †.
Der schwarze König geht von A 6 auf A 5.
4. Der weiße Bauer geht von B 3 auf B 4 †.
Der schwarze König gehtvon A 5 auf B 4 *
5. Der weiße Bauer geht von A 2 auf A 3 †
Der schwarze König geht von B 4 auf A 5.
6. Die weiße Königin geht von B 7 auf A 7 * †.
Der schwarze Thurm geht von A 8 auf A 7 *.
7. Der weiße Thurm geht von H 7 auf A 7 † matt.

Veränderung.

4. Der weiße Bauer geht von B 3 auf B 4 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von A 5 auf A 4.
5. Die weiße Königin geht von B 7 auf A 6†.
Der schwarze König geht von A 4 auf B 4*.
6. Die weiße Königin geht von A 6 auf A 3.† matt

No. 73.

1. Die weiße Königin geht von E 4 auf E 8†.
Der schwarze Läufer geht von B 7 auf C 8.
2. Der weiße Springer geht von F 8 auf D 7†.
Der schwarze König geht von B 8 auf B 7.
3. Der weiße Bauer geht von A 5 auf A 6 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 6 *.
4. Der weiße Springer geht von D 7 auf C 5 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf A 5.
5. Der weiße Thurm geht von F 1 auf A 1 †.
Der schwarze König geht von A 5 auf B 5.
6. Der weiße Läufer geht von G 2 auf C 6 * †.
Der schwarze Thurm geht von H 6 auf C 6*.
7. Der weiße Thurm geht von E 2 auf B 2 †.
Der schwarze König geht von B 5 auf C 5 *.
8. Die weiße Königin geht von E 1 auf E 5† matt.

1ste Veränderung.

4. Der weiße Springer geht von D 7 auf C 5†.
Der schwarze König geht von A 6 auf B 5.
5. Der weiße Thurm geht von F 1 auf B 1†.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von B 5 auf C 5 *.
6. Der weiße Thurm geht von E 2 auf E 5 †.
Der schwarze Springer geht von C 6 auf E 5 †.
7. Die weiße Königin geht von E 8 auf E 5 * † matt.

2te Veränderung.

4. Der weiße Springer geht von D 7 auf C 5 †.
Der schwarze Bauer geht von B 6 auf C 5 *.
5. Die weiße Königin geht von E 8 auf C 6 †.
Der schwarze Thurm geht von H 6 auf C 6 *.
6. Der weiße Thurm geht von F 1 auf A 1 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf B 7.
7. Der weiße Thurm geht von E 2 auf B 2 † matt.

No. 74.

1. Der weiße Läufer geht von F 4 auf C 7 * †.
Der schwarze Thurm geht von C 8 auf C 7 *.
2. Die weiße Königin geht von A 4 auf A 7 * †.
Der schwarze König geht von B 4 auf A 7 *.
3. Der weiße Thurm geht von E 1 auf A 1 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 8.
4. Der weiße Thurm geht von A 1 auf A 8 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8 *.
5. Der weiße Springer geht von D 5 auf B 6 †.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
6. Der weiße Thurm geht von D 2 auf D 8 †.

Digitized by Google

Der schwarze Thurm geht von C 7 auf C 8.
7. Der weiße Thurm geht von D 8 auf C 8 *+.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 7.
8. Der weiße Thurm geht von C 8 auf A 8 + matt.

No. 75.

1. Der weiße Springer geht von C 7 auf B 5 *+.
Der schwarze Springer geht von E 6 auf E 7 *.
2. Der weiße Thurm geht von A 1 auf A 7 +.
Der schwarze König geht von B 7 auf B 8.
3. Der weiße Läufer geht von C 3 auf E 5 +.
Der schwarze Thurm geht von C 8 auf C 7.
4. Der weiße Läufer geht von E 5 auf C 7 *+.
Der schwarze König geht von B 8 auf C 8.
5. Der weiße Thurm geht von A 7 auf A 8 +.
Der schwarze König geht von C 8 auf D 7.
6. Der weiße Thurm geht von A 8 auf D 8 +.
Der schwarze König geht von D 7 auf E 6.
7. Der weiße Thurm geht von D 8 auf D 6 +.
Der schwarze König geht von E 6 auf F 5.
8. Der weiße Springer geht von B 3 auf D 4 + matt.

Veränderung.

1. Der weiße Springer geht von C 7 auf B 5 +.
Der schwarze König geht von B 7 auf B 8.
2. Der weiße Läufer geht von C 3 auf E 5 +.

Digitized by Google

Der schwarze Thurm geht von C 8 auf C 7.
3. Der weiße Thurm geht von E 7 auf E 8 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf B 7.
4. Der weiße Thurm geht von A 1 auf A 7 † matt.

No. 76.

1. Die weiße Königin geht von D 7 auf D 8. †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 7.
2. Der weiße Springer geht von C 3 auf B 5 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf A 6.
3. Der weiße Springer geht von B 5 auf C 7 *†.
Der schwarze König geht von A 6 auf A 7.
4. Der schwarze Springer geht von E 7 auf C 8 †.
Der schwarze Läufer geht von B 7 auf C 8 *.
5. Der weiße Springer geht von C 7 auf B 5 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 7.
6. Die weiße Königin geht von D 8 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 6.
7. Die weiße Königin geht von C 7 auf C 8 *†.
Der schwarze König geht von A 6 auf B 5.
8. Die weiße Königin geht von C 8 auf C 4 † matt.

Veränderung.

4. Der weiße Springer geht von E 7 auf C 8 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 8.
5. Der weiße Springer geht von C 8 auf D 6 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von B 8 auf A 7.
6. Der weiße Springer geht von D 6 auf B 5 † matt.

No. 77.

1. Die weiße Königin geht von A 4 auf A 7 * †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 7. *
2. Der weiße Thurm geht von C 1 auf A 1 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 8.
3. Der weiße Thurm geht von A 1 auf A 8 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf C 7.
4. Der weiße Springer geht von C 8 auf B 5 †.
Der schwarze König geht von C 7 auf D 7.
5. Der weiße Thurm geht von A 8 auf A 7. †
Der schwarze König geht von D 7 auf B 8.
6. Der weiße Läufer geht von E 4 auf G 6. * †
Der schwarze König geht von E 8 auf F 8.
7. Der weiße Thurm geht von H 7 auf H 8. †
Der schwarze Läufer geht von G 7 auf H 8 *.
8. Der weiße Springer geht von F 4 auf E 6. * †.
Der schwarze König geht von F 8 auf G 8
9. Der weiße Läufer geht von G 6 auf H 7 † matt.

No. 78.

1. Der weiße Thurm geht von B 1 auf B 7 * †.
Der schwarze König geht von C 7 auf B 7 *.
2. Der weiße Läufer geht von A 8 auf C 6 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von B 7 auf C 7.
3. Der weiße Thurm geht von A 8 auf A 7. †
Der schwarze König geht von C 7 auf B 8.
4.* Der weiße Thurm geht von A 7 auf B 7. †
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
5. Der weiße Thurm geht von B 7 auf D 7. †
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
6. Der weiße Thurm geht von D 7 auf D 8 * †.
Der schwarze König geht von B 8 auf C 7.
7. Der weiße Springer geht von D 8 auf D 7. †
Der schwarze König geht von C 7 auf B 8.
8. Der weiße Thurm geht von D 7 auf B 7 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf C 8.
9.* Der weiße Springer geht von C 4 auf D 6. * †.
Der schwarze König geht von C 8 auf D 8 *
10. Der weiße Thurm geht v. B 7 auf D 7 † matt.

Veränderung.

3. Der weiße Thurm geht von A 8 auf A 7. * †
Der schwarze König geht von B 7 auf C 8.
4. Der weiße Springer geht von C 4 auf D 6 * †.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 8.
5. Der weiße Thurm geht von A 7 auf B 7 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
6. Der weiße Thurm geht von B 7 auf B 6 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von A 8 auf A 7.
7. Der weiße Springer geht v. D 6 auf C 8 † matt.

No. 79.

1. Der weiße Springer geht von E 5 auf D 7 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 7.
2. Die weiße Königin geht von C 6 auf B 7 * †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 7 *.
3. Der weiße Läufer geht von D 1 auf F 3 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 7.
4. Der weiße Thurm geht von C 3 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf A 6.
5. Der weiße Bauer geht von B 4 auf B 5 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf B 5 *.
6. Der weiße Läufer geht von F 3 auf E 2 †.
Der schwarze König geht von B 5 auf B 4.
7. Der weiße Thurm geht von C 7 auf C 4 †.
Der schwarze König geht von B 4 auf B 5.
8. Der weiße Bauer geht von A 2 auf A 4 †.
Der schwarze König geht von B 5 auf A 6.
9. Der weiße Thurm geht von C 4 auf C 7. †
Der schwarze Bauer geht von B 6 auf B 5.
10. Der weiße Bauer geht von A 4 auf B 5 * † matt.

Veränderung.

3. Der weiße Läufer geht von D 1 auf F 3 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von B 7 auf A 6.
4. Der weiße Bauer geht von B 4 auf B 5 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf B 5 *.
5. Der weiße Läufer geht von F 3 auf E 2 †.
Der schwarze König geht von B 5 auf B 4.
6. Der weiße Thurm geht von C 3 auf C 4 †.
Der schwarze König geht von B 4 auf B 5.
7. Der weiße Bauer geht von A 2 auf A 4 †.
Der schwarze König geht von B 5 auf A 6.
8. Der weiße Thurm geht von C 4 auf C 7. †.
Der schwarze Bauer geht von B 6 auf B 5.
9. Der weiße Läufer geht v. E 2 auf B 5. * † matt.

No. 80.

1. Der weiße Bauer geht von C 7 auf C 8 † als Springer.
Der schwarze König geht von A 7 auf A 6.
2. Der weiße Läufer geht von B 3 auf C 4 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf B 7.
3. Der weiße Läufer geht von C 4 auf D 5 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 6.
4. Der weiße Thurm geht von C 3 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf B 7.
5. Der weiße Springer geht von C 8 auf D 6 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 7

Digitized by Google

6. Der weiße Springer geht von D 6 auf B 5. †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 7.
7. Der weiße Thurm geht von C 6 auf G 6. †.
Der schwarze König geht von B 7 auf C 8.
8. Der weiße Springer geht von B 5 auf A 6 †.
Der schwarze König geht von C 8 auf D 8.
9. Der weiße Springer geht von A 7 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von D 8 auf D 7.
10. Der weiße Thurm geht von G 6 auf G 7 †.
Der schwarze König geht von D 7 auf E 8.
11. Der weiße Thurm geht von G 7 auf G 8 †.
Der schwarze König geht von E 8 auf D 7.
12. Der weiße Thurm geht v. G 8 auf D 8 † matt

1ste Veränderung.

2. Der weiße Läufer geht von B 3 auf C 4 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf A 5.
3. Der weiße Läufer geht von F 4 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von A 5 auf A 4.
4. Der weiße Läufer geht von C 4 auf B 3. †
Der schwarze König geht von A 4 auf B 4.
5. Der weiße Thurm geht von C 3 auf C 4 †.
Der schwarze König geht von B 4 auf B 3.
6. Der weiße Springer geht von C 8 auf D 6 †.
Der schwarze König geht von B 5 auf A 6.

Digitized by Google

7. Der weiße Thurm geht von C 4 auf A 4 † matt.

2te Veränderung.

4. Der weiße Thurm geht von C 3 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf B 5.
5. Der weiße Springer geht von C 8 auf A 7 †.
Der schwarze König geht von B 5 auf A 5.
6. Der weiße Läufer geht von F 4 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von A 5 auf A 4.
7. Der weiße Thurm geht von C 6 auf C 4 † matt.

3te Veränderung.

5. Der weiße Springer geht von C 8 auf D 6 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf B 8.
6. Der weiße Thurm geht von G 6 auf B 6 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf C 7 *.
7. Der weiße Thurm geht von B 6 auf B 7 †.
Die schwarze König geht von C 7 auf D 8.
8. Der weiße Läufer geht von F 4 auf G 5 †.
und im nächsten Zuge dann matt damit.

4te Veränderung.

8. Der weiße Springer geht von B 5 auf A 7 †.
Der schwarze König geht von C 8 auf D 7.
9. Der weiße Thurm geht von G 6 auf G 7 †.
Der schwarze König geht von D 7 auf E 8.
10 Der weiße Läufer geht von D 5 auf C 6 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.
11. Der weiße Läufer geht von F 4 auf C 7 † matt.

5te Veränderung.

9. Der weiße Springer geht von A 7 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von D 8 auf C 8.
10. Der weiße Thurm geht von G 6 auf G 8 †.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 7.
11. Der weiße Thurm geht von G 8 auf B 8 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 6.
12. Der weiße Läufer geht von D 5 auf C 4 † matt.

No. 81.

1. Die weiße Königin geht von D 7 auf E 7.
Der schwarze Thurm geht von G 5 auf G 8.
2. Die weiße Königin geht von E 7 auf C 5.
Der schwarze Thurm geht von G 8 auf D 8.
3. Die weiße Königin geht von C 5 auf G 1.
Der schwarze Thurm geht von D 8 auf D 3. †.
4. Der weiße König geht von H 3 auf G 4.
Der schwarze Thurm geht von D 3 auf C 3.
5. Die weiße Königin geht von G 1 auf B 6.
Der schwarze Thurm geht von C 3 auf C 8.
6. Der weiße König geht von G 4 auf H 5.
Der schwarze Thurm geht von C 8 auf G 8.
7. Die weiße Königin geht von B 6 auf C 5.

Digitized by Google

Der schwarze Thurm geht von G 8 auf D 8.
8. Die weiße Königin geht von C 5 auf G 1.
Der schwarze Thurm geht von D 8 auf G 8.
9. Die weiße Königin geht von G 1 auf G 7 †.
Der schwarze Thurm geht von G 8 auf G 7 *.
10. Der weiße Bauer geht von F 6 auf G 7 * †.
Der schwarze König geht von H 8 auf G 8.
11. Der weiße König geht von H 5 auf G 5.
Der schwarze Bauer geht von F 7 auf F 5.
12. Der weiße Bauer geht von E 5 auf F 6 *.
Der schwarze König geht von G 8 auf F 7.
13. Der weiße König geht von G 5 auf F 4.
Der schwarze König geht von F 7 auf G 8.
14. Der weiße König geht von F 4 auf E 5.
Der schwarze König geht von G 8 auf F 7.
15. Die weiße Königin geht von E 5 auf D 6.
Der schwarze Bauer geht von E 6 auf E 5.
16. Der weiße Bauer geht von G 7 auf G 8 †.
als Königin.
Der schwarze König geht von F 7 auf G 8 *.
17. Der weiße König geht von D 6 auf E 7.
Der schwarze König geht von G 8 auf H 8.
18. Der weiße Bauer geht von F 6 auf F 7.
Der schwarze Bauer geht von E 5 auf E 4.

Digitized by Google

19. Der weiße Bauer geht von F 7 auf F 8 † matt. als Königin.

*) Gänge sie auf F 7 und schlüge, so würde der schwarze aufs Patt spielen, und so (nach englischer Art) gewinnen.

1ste Veränderung.

2. Die weiße Königin geht von E 7 auf C 5.
Der schwarze Thurm geht von G 8 auf G 6.

3. Die weiße Königin geht von C 5 auf F 8 †.
Der schwarze Thurm geht von G 6 auf G 8.

4. Die weiße Königin geht von F 8 auf G 7 † ꝛc.

2te Veränderung.

15. Die weiße Königin geht von E 5 auf D 6.
Der schwarze König geht von F 7 auf G 8.

16. Der weiße König geht von D 6 auf E 7.
Der schwarze Bauer geht von E 6 auf E 5.

17. Der weiße Bauer geht von F 6 auf F 7 † matt.

Digitized by Google

Zweiter Abschnitt.

Merkwürdiges Schachmatt.

Man findet unter dieser Aufschrift einige gewandte Züge, durch welche ein stärkerer Spieler, der gewöhnlich über seinen Gegner den Vortheil davon trägt, sich, in Hinsicht des Feldes oder der Art zu ziehn, zu gewinnen anheischig macht. Z. B. um mit dem oder jenem Stein matt zu setzen, diesen oder jenen Stein nicht zu ziehn ꝛc. und im Falle der nicht erfüllten Bedingung das Spiel verloren zu haben.

No. 82.

1. Der weiße Thurm geht von F 5 auf F 4.
   Der schwarze König geht von E 7 auf E 8.
2. Der weiße König geht von E 5 auf F 6.
   Der schwarze König geht von E 8 auf F 8.
3. Der weiße Thurm geht von D 5 auf D 8 † matt.

Oder:

1. Der weiße Thurm geht von D 5 auf D 1.
   Der schwarze König geht von E 7 auf E 8 *.
2. Der weiße König geht von E 5 auf D 6.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.
3. Der weiße Thurm geht von F 5 auf F 8 † matt.

No. 83.

1. Der weiße Thurm geht von H 1 auf H 6.
Der schwarze König geht von E 5 auf F 5.
2. Der weiße Thurm geht von A 1 auf G 1.
Der schwarze König geht von F 5 auf E 5.
3. Der weiße Thurm geht von G 1 auf G 5 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Thurm geht von H 1 auf H 6.
Der schwarze König geht von E 5 auf D 5.
2. Der weiße Thurm geht von A 1 auf C 1.
Der schwarze König geht von D 5 auf E 5.
3. Der weiße Thurm geht von C 1 auf C 5 † matt.

Wenn der Thurm im 1sten Zuge von A 1 auf 6 gezogen wird, ist dieselbe Folge.

No. 84.

1. Der weiße Thurm geht von E 5 auf E 1.
Der schwarze König geht von E 8 auf F 8.
2. Der weiße Thurm geht von E 1 auf G 1.
Der schwarze König geht von F 8 auf E 8.
3. Der weiße Thurm geht von G 1 auf G 8 † matt.

Veränderung.

1. Der weiße Thurm geht von E 5 auf E 1.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.

2. Der weiße Thurm geht von E 1 auf C 1.
Der schwarze König geht von D 8 auf E 8.

3. Der weiße Thurm geht von C 1 auf C 8 † matt.

Dieser Zug ist ungemein einfach und kommt oft vor. Ihn muß man wohl im Kopfe haben, um das Matt in der kürzesten Zeit zu bewirken.

No. 85.

1. Der weiße Thurm geht von D 3 auf B 3.
Der schwarze König geht von E 4 auf D 4.

2. Der weiße Springer geht von E 5 auf G 6.
Der schwarze König geht von D 4 auf E 4.

3. Der weiße Thurm geht von F 5 auf F 4 † matt.

Oder:

1. Der weiße Thurm geht von F 5 auf H 5.
Der schwarze König geht von E 4 auf F 4.

2. Der weiße Springer geht von E 3 auf C 2.
Der schwarze König geht von F 4 auf E 4.

3. Der weiße Thurm geht von D 3 auf D 4 † matt.

No. 86.

1. Der weiße Springer geht von F 6 auf D 7 †.
Der schwarze König geht von E 5 auf E 6.

2. Der weiße Springer geht von D 6 auf B 7.
Der schwarze König geht von E 6 auf E 7.

Digitized by Google

3. Der weiße Springer geht von D 7 auf B 6.
Der schwarze König geht von E 7 auf E 6.
4. Der weiße Thurm geht von D 4 auf E 4 † matt.

Oder:

1. Der weiße Springer geht von F 6 auf D 7 †.
Der schwarze König geht von E 5 auf E 6.
2. Der weiße Springer geht von D 7 auf C 5 †.
Der schwarze König geht von E 6 auf E 7.
3. Der weiße Thurm geht von F 4 auf F 7 †.
Der schwarze König geht von E 7 auf D 8.
4. Der weiße Thurm geht v. F 7 auf D 7 † matt.

Veränderung vom letztern.

2. Der weiße Springer geht von D 7 auf F 8 †.
Der schwarze König geht von E 6 auf E 7.
3. Der weiße Thurm geht von F 4 auf F 7. †
Der schwarze König geht von E 7 auf D 8.
4. Der weiße Thurm geht von F 7 auf D 7 †.

oder

Der weiße Springer geht von F 8 auf E 6 † matt.

No. 87.

1. Der weiße Thurm geht von C 7 auf C 8. †
Der schwarze König geht von A 8 auf A 7.
2. Der weiße Thurm geht von B 6 auf A 6 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von A 7 auf B 7.
3. Der weiße Läufer geht von B 5 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf C 8 *.
4. Der weiße Thurm geht von A 6 auf A 8 † matt.

Veränderung.

3. Der weiße Läufer geht von B 5 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 6 *.
4. Der weiße Thurm geht von C 8 auf A 8 † matt.

No. 88.

1. Der weiße Springer geht von B 3 auf C 5 * †.
Der schwarze König geht von D 3 auf C 4 *.
2. Der weiße Läufer geht von D 1 auf B 3 †.
Der schwarze Thurm geht von E 3 auf B 3 * †.
3. Der weiße Bauer geht von A 2 auf B 3 * †.
Die schwarze Königin geht von G 3 auf B 3 * †.
4. Die weiße Königin geht v. B 6 auf B 3 * † matt.

No. 89.

1. Der weiße Springer geht von D 4 auf C 6.
Der schwarze König geht von E 8 auf F 8.
2. Der weiße Springer geht von C 6 auf E 7.
Der schwarze König geht von F 8 auf E 8.
3. Der weiße Springer geht von E 7 auf G 6.
Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.
4. Der weiße Springer geht v. G 6 auf F 8.

Digitized by Google

*) Der schwarze König geht von D 8 auf E 8.

5. Der weiße Springer geht von F 8 auf D 7.
Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.

6. Der weiße Springer geht von D 7 auf F 6.*
Der schwarze König geht von D 8 auf C 8.

7. Der weiße Springer geht von F 6 auf E 8.
Der schwarze König geht von C 8 auf D 8.

8. Der weiße Springer geht von E 8 auf C 7.
Der schwarze König geht von D 8 auf C 8.

9. Der weiße Springer geht von C 7 auf E 6.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 8.

10. Der weiße Thurm geht von H 7 auf H 8 † matt.

*) Geht er auf C 8, so muß der Weiße den Springer von F 8 auf E 6 ziehn und dann wird er noch um zwei Züge eher matt.

Digitized by Google

Dritter Abschnitt.

Das Spiel mit dem bezeichneten Bauer.

Es ist eine andere Art künstlichen Spiels, zu Folge dessen sich der eine Spieler anheischig macht, mit einem dazu im Anfang des Spiels auserlesenen Bauer zu gewinnen, dem dann ein Abzeichen gegeben wird. Gewöhnlich nimmt man den Königsbauer zu dem Endzwecke, und er darf dann bis zum Matt geben, weder schlagen, noch geschlagen werden.

Die Spiele, welche hierher gehören, sind zweierlei. In dem einem giebt man das Matt mit einem, meistentheils nach dem Wunsche des Gegners, dazu bestimmten Bauer. Nach der andern Art will man nicht nur damit das Matt geben, sondern unterwirft sich noch andern Einschränkungen z. B. keinen feindlichen Bauer zu schlagen.

No. 90.

1. Der weiße Thurm geht von E 4 auf A 4 †
Die schwarze Königin geht von D 5 auf A 5.

Digitized by Google

2. Der weiße Springer geht von B 7 auf C 5 †.
Der schwarze Thurm geht von C 3 auf F 3 *.
3. Der weiße Thurm geht von C 7 auf A 7 †.
Die schwarze Königin geht von A 5 auf A 7 *.
4. Der weiße Bauer geht von B 6 auf B 7 † matt.

No. 91.

1. Der weiße Thurm geht von D 5 auf H 5 †.
Der schwarze König geht von H 8 auf G 8.
2. Die weiße Königin geht von E 3 auf G 3 †.
Die schwarze Königin geht von C 1 auf G 5.
3. Die weiße Königin geht von B 7 auf G 7 †.
Die schwarze Königin geht von G 5 auf G 7 *.
4. Der weiße Bauer geht von F 6 auf F 7 †.
Der schwarze Thurm geht von F 2 auf F 7 *.
5. Der weiße Bauer geht von E 6 auf F 7 * † matt.

No. 92.

1. Der weiße Springer geht von A 6 auf C 7. †.
Der schwarze Thurm geht von C 8 auf C 7 *.
2. Der weiße Bauer geht von D 6 auf D 7 †.
Der schwarze Thurm geht von C 7 auf D 7 *.
3. Der weiße Springer geht von B 5 auf D 6 †.
Der schwarze Thurm geht von D 7 auf D 6 *.
4. Der weiße Bauer geht von E 5 auf D 6 *.

Digitized by Google

Der Schwarze zieht, was er will.
5. Der weiße Bauer geht von D 6 auf D 7 † matt.

No. 93.

1. Die weiße Königin geht von E 5 auf C 7 †.
Der schwarze Springer geht von B 5 auf C 7 *.
2. Der weiße Thurm geht von B 8 auf A 8 †.
Der schwarze Springer geht von C 7 auf A 8 *.
3. Der weiße Springer geht von B 6 auf D 7 †.
Der schwarze Springer geht von A 8 auf B 6
4. Der weiße Bauer geht von A 5 auf B 6 * †.
Der schwarze König geht von A 7 auf A 8.
5. Der weiße Bauer geht von B 6 auf B 7 † matt.

No. 94.

1. Der weiße Springer geht von D 4 auf B 3.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 8.
2. Der weiße Thurm geht von D 1 auf D 8 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 7.
3. Der weiße Springer geht von B 3 auf A 5.
Der schwarze Bauer geht von B 6 auf A 5 *.
4. Der weiße Bauer geht von B 5 auf B 6 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf A 6.
5. Der weiße Bauer geht von B 4 auf B 5 † matt.

Digitized by Google

No. 95.

1. Der weiße Springer geht von B 5 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von E 8 auf F 7.
2. Der weiße Springer geht von B 7 auf D 8 †.
Der schwarze König geht von F 7 auf G 7.
3. Der weiße Springer geht von C 7 auf E 8 †.
Der schwarze König geht von G 7 auf H 6.
4. Der weiße Springer geht von D 8 auf F 7 †.
Der schwarze König geht von H 6 auf H 5.
5. Der weiße Bauer geht von G 2 auf G 4 † matt.

No. 96.

a. Mit dem Thurmbauer.

1. Der weiße Thurm geht von E 2 auf E 8 †.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 7.
2. Der weiße Thurm geht von E 8 auf A 8.
Der schwarze König geht von B 7 auf B 6.
3. Der weiße Bauer geht von C 4 auf C 5 †.
Der schwarze König geht von B 6 auf B 7.
4. Der weiße Bauer geht von C 5 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf B 6.
5. Der weiße Bauer geht von A 4 auf A 5 † matt.

b. Mit dem Läuferbauer.

3. Der weiße Bauer geht von A 4 auf A 5 †.
Der schwarze König geht von B 6 auf B 7.

Digitized by Google

4. Der weiße Bauer geht von A 5 auf A 6 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf B 6.
5. Der weiße Bauer geht von C 4 auf C 5 †.

No. 97.

1. Der weiße Springer geht von D 5 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
2. Der weiße Springer geht von B 5 auf D 6.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 7.
3. Der weiße Springer geht von D 6 auf C 8 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 8.
4. Der weiße König geht von C 6 auf D 7.
Der schwarze König geht von B 8 auf B 7.
5. Der weiße Bauer geht von A 5 auf A 6 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf B 8.
6. Der weiße Bauer geht von A 6 auf A 7 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf B 7.
7. Der weiße Bauer geht von C 5 auf C 6 matt.

No. 98.

a. Mit dem Bauer auf D 4.

1. Der weiße Läufer geht von D 1 auf F 3 †.
Der schwarze König geht von D 5 auf E 6.
2. Die weiße Königin geht von D 3 auf G 6 †.
Der schwarze König geht von E 6 auf D 7.
3. Die weiße Königin geht von G 6 auf F 5 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von D 7 auf E 8.
4. Der weiße Bauer geht von C 5 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.
5. Der weiße Bauer geht von D 4 auf D 5.
Der schwarze König geht von D 8 auf E 8.
6. Der weiße Läufer geht von F 3 auf E 4.
Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.
7. Der weiße Bauer geht von C 6 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von D 8 auf E 8.
8. Der weiße Bauer geht von D 6 auf D 7 †.
Der schwarze König geht von E 8 auf E 7.
9. Der weiße Bauer geht von D 5 auf D 6 †
matt.

Veränderung.

3. Die weiße Königin geht von G 6 auf F 5 †.
Der schwarze König geht von D 7 auf D 8.
4. Der weiße Bauer geht von C 5 auf C 6.
Der schwarze König geht von D 8 auf E 8.
5. Der weiße Bauer geht von D 4 auf D 5.
Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.
6. Der weiße Bauer geht von C 6 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von D 8 auf E 8.
7. Der weiße Bauer geht von D 6 auf D 7 †.
Der schwarze König geht von E 8 auf E 7.

Digitized by Google

6. Der weiße Bauer geht von D 5 auf D 6 † matt.

b. Mit dem Bauer auf D 6.

1. Der weiße Läufer geht von D 1 auf F 3 †.
   Der schwarze König geht von D 5 auf E 6.
2. Die weiße Königin geht von D 3 auf G 6 †.
   Der schwarze König geht von E 6 auf D 7.
3. Der weiße Läufer geht von F 3 auf B 7.
   Der schwarze König geht von D 7 auf D 8.
4. Der weiße Bauer geht von D 4 auf D 5.
   Der schwarze König geht von D 8 auf D 7.
5. Der weiße Bauer geht von E 5 auf E 6 †.
   Der schwarze König geht von D 7 auf D 8.
6. Die weiße Königin geht von G 6 auf F 6 †.
   Der schwarze König geht von D 8 auf E 8.
7. Der weiße Bauer geht von D 6 auf D 7 † matt.

c. Mit dem Bauer auf C 5 oder E 5.

1. Der weiße Läufer geht von D 1 auf F 3 †.
   Der schwarze König geht von D 5 auf E 6.
2. Die weiße Königin geht von D 3 auf G 6 †.
   Der schwarze König geht von E 6 auf D 7.
3. Der weiße Läufer geht von F 3 auf B 7.
   Der schwarze König geht von D 7 auf D 8.
4. Die weiße Königin geht von G 6 auf G 8 †

Digitized by Google

Der schwarze König geht von D 8 auf D 7.
5. Der weiße Bauer geht von C 5 auf C 6 † matt, oder geht von E 5 auf E 6 † matt.

No. 99.

1. Der weiße Thurm geht von D 4 auf H 4.
Der schwarze König geht von G 8 auf H 8.
2. Der weiße Thurm geht von H 4 auf H 5.
Der schwarze König geht von H 8 auf G 8.
3. Die weiße Königin geht von E 7 auf F 7 †.
Der schwarze König geht von G 8 auf H 8.
4. Die weiße Königin geht von F 7 auf G 6.
Der schwarze Bauer geht von H 7 auf G 6.
5. Der weiße Bauer geht von H 6 auf H 7.
Der schwarze Bauer geht von G 6 auf H 5.
6. Der weiße König geht von F 6 auf G 6.
Der schwarze Bauer geht von H 5 auf H 4.
7. Der weiße König geht von G 6 auf H 6.
Der schwarze Bauer geht von H 4 auf H 3.
8. Der weiße Bauer geht von G 5 auf G 6.
Der schwarze Bauer geht von H 3 auf H 2.
9. Der weiße Bauer geht von G 6 auf G 7 † matt.

No. 100.

1. Die weiße Königin geht von F 3 auf F 8 †.
Der schwarze König geht von H 8 auf H 7.

Digitized by Google

2. Der weiße Läufer geht von E 2 auf D 3 †.
Der schwarze Bauer geht von G 7 auf G 6.
3. Der weiße Thurm geht von A 5 auf G 5.
Der schwarze Bauer geht von H 6 auf G 5 *.
4. Der weiße Bauer geht von H 5 auf H 6.
Der schwarze Bauer geht von G 5 auf G 4.
5. Der weiße Läufer geht von D 3 auf E 4.
Der schwarze Bauer geht von G 4 auf G 3.
6. Der weiße Läufer geht von E 4 auf G 2.
Der schwarze Bauer geht von G 6 auf G 5.
7. Die weiße Königin geht von F 8 auf F 6.
Der schwarze König geht von H 7 auf G 8.
8. Der weiße Läufer geht von G 2 auf E 4.
Der schwarze Bauer geht von G 3 auf G 2.
9. Der weiße Bauer geht von H 6 auf H 7 † matt.

Veränderung.

7. Die weiße Königin geht von F 8 auf F 6.
Der schwarze Bauer geht von G 5 auf G 4.
8. Der weiße Läufer geht von G 2 auf E 4 †.
Der schwarze König geht von H 7 auf G 8.
9. Der weiße Bauer geht von H 6 auf H 7 † matt.

No. 101.

1. Der weiße Läufer geht von F 1 auf H 3.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.

Digitized by Google

2. Der weiße Springer geht von B 1 auf A 3.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
3. Der weiße Springer geht von A 3 auf C 4.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
4. Der weiße Springer geht von C 4 auf B 6.
Der schwarze Bauer geht von A 7 auf B 6*.
5. Der weiße Läufer geht von C 1 auf F 4 †
*) Der schwarze König geht von B 8 auf A 7.
6. Der weiße Läufer geht von H 3 auf C 8.
Der schwarze König geht von A 7 auf A 8.
7. Der weiße Läufer geht von C 8 auf B 7 †
Der schwarze König geht von A 8 auf A 7.
8. Der weiße Läufer geht von F 4 auf E 5.
Der schwarze Bauer geht von B 6 auf B 5.
9. Der weiße Läufer geht von E 5 auf D 4 †.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 8.
10. Der weiße Bauer geht von A 6 auf A 7 † matt.
*) Geht er auf A 8, so ist er um einen Zug früher matt.

No. 102.

1. Der weiße Springer geht von F 3 auf D 7 †.
Der schwarze König geht von G 8 auf G 7.
2. Der weiße Thurm geht von A 8 auf F 8.
Der schwarze König geht von G 7 auf G 6.

Digitized by Google

3. Der weiße Springer geht von C 7 auf E 6.
Der schwarze Bauer geht von F 7 auf E 6 *.
4. Die weiße Königin geht von E 7 auf F 7 †.
Der schwarze König geht von G 6 auf G 5.
5. Der weiße Springer geht von D 7 auf E 5.
Der schwarze Bauer geht von F 6 auf E 5 *.
6. Der weiße Läufer geht von F 3 auf E 4.
Der schwarze Bauer geht von F 5 auf E 4 *.
7. Der weiße Läufer geht von G 1 auf E 3.
Der schwarze Bauer geht von F 4 auf E 3 *.
8. Die weiße Königin geht von F 7 auf E 7 †.
Der schwarze König geht von G 5 auf G 6.
9. Der weiße König geht von H 3 auf H 2.
Der schwarze Bauer geht von H 4 auf H 3.
10. Der weiße Bauer geht von G 2 auf G 3.
Der schwarze Bauer geht von H 5 auf H 4.
11. Der weiße Bauer geht von G 3 auf G 4.
Der schwarze Bauer geht von H 6 auf H 5.
12. Der weiße Bauer geht von G 4 auf G 5.
Der schwarze Bauer geht von H 7 auf H 6.
13. Die weiße Königin geht von E 7 auf F 6 †.
Der schwarze König geht von G 6 auf H 7.
14. Der weiße Bauer geht von G 5 auf G 6 † matt.

Dies Spiel wird dem Marschall von Sachsen zugeschrieben.

Digitized by Google

No. 103.

1. Der weiße Springer geht von D 4 auf C 6.
Der schwarze König geht von E 8 auf E 8.
2. Der weiße Springer geht von C 6 auf E 7.
Der schwarze König geht von F 8 auf E 8.
3. Der weiße Springer geht von E 7 auf G 6.
Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.
4. Der weiße Springer geht von G 6 auf F 8.
Der schwarze König geht von D 8 auf E 8.
5. Der weiße Springer geht von F 8 auf D 7.
Der schwarze König geht von E 8 auf D 8.
6. Der weiße Springer geht von D 7 auf F 6.
Der schwarze König geht von D 8 auf C 8.
7. Der weiße Springer geht von F 6 auf E 8.
Der schwarze König geht von C 8 auf D 8.
8. Der weiße Springer geht von E 8 auf C 7.
Der schwarze König geht von D 8 auf C 8.
9. Der weiße Springer geht von C 7 auf E 6.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 8.
10. Der weiße Springer geht von E 6 auf D 8.
Der schwarze König geht von B 8 auf C 8.
11. Der weiße Springer geht von D 8 auf B 7.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 8.
12. Der weiße Springer geht von B 7 auf D 6.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
13. Der weiße Springer geht von D 6 auf C 8.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
14. Der weiße Springer geht von C 8 auf A 7.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
15. Der weiße Bauer geht von B 2 auf B 4.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
16. Der weiße Bauer geht von B 4 auf B 5.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
17. Der weiße Bauer geht von B 5 auf B 6.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 8.
18. Der weiße Springer geht von A 7 auf C 6 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf A 8.
19. Der weiße Bauer geht von B 6 auf B 7 † matt.

Digitized by Google

Vierter Abschnitt.

Vom Patt im gewöhnlichen Spiel.

(Nach englischer Art.)

Manchmal ereignet es sich, daß der eine Spieler seinem Gegner in Hinsicht der Zahl und des Werths der Steine nachsteht und weder Hoffnung zum Gewinn, noch durch allmählichen Abtausch der Steine zum Remis hat. In so einem Falle bemüht sich nun der gute Spieler, die gemachten Fehler dadurch gut zu machen, daß er aufs Patt spielt. Er opfert nun seine Steine auf, läßt seine Bauern schlagen, und geht in eine Stellung ein, wo er nicht mehr ziehen kann, inwiefern er nichts mehr, als den König hat. Im Allgemeinen muß er jedoch noch Königin oder Thurm zu erhalten suchen, theils um seine Absicht desto besser verstecken, theils sie desto besser ausführen zu können. Hat er dann den König in die Stellung zum Patt gebracht, so greift er mit diesem Steine den feindlichen König unaufhörlich an und nöthigt den Gegner, entweder den Stein zu nehmen oder sich ein stätes Schach gefallen zu lassen, wodurch

Digitized by Google

denn der gewagte Versuch oft mit glücklichem Erfolg gekrönt wird.

No. 104.

1. Der weiße Thurm geht von G 7 auf H 7 †.
   Der schwarze König geht von H 3 auf G 3.
2. Der weiße Thurm geht von H 7 auf E 7.
   Der schwarze Thurm geht von E 8 auf A 8.
3. Der weiße Thurm geht von E 7 auf A 7.
   Der Schwarze kann ihn nicht nehmen, ohne daß der Weiße patt ist.

No. 105.

1. Der weiße Läufer geht von A 5 auf B 6.
   Der schwarze Thurm geht von A 3 auf A 1.
2. Der weiße Läufer geht von B 6 auf G 1.
   Der schwarze Thurm geht von A 1 auf B 1 * patt.

1ste Veränderung.

2. Der weiße Läufer geht von B 6 auf G 1.
   Der schwarze Thurm geht von A 1 auf A 2.
3. Der weiße Läufer geht von G 1 auf D 4.
   Der schwarze Thurm geht von B 1 auf A 1.
4. Der weiße Thurm geht von B 1 auf A 1 *.
   Der schwarze Bauer geht von B 2 auf A 1 *
   und wird Königin †.

Digitized by Google

5. Der weiße Läufer geht von D 4 auf A 1 *.
Der weiße gewinnt nun durch seinen Bauer, den er zur Königin macht.

2te Veränderung.

1. Der weiße Läufer geht von A 5 auf B 6.
Der schwarze König geht von C 6 auf B 6 *.
2. Der weiße Thurm geht v. B 1 auf B 4 * † Remis.

No. 106.

1. Der weiße König geht von C 2 auf B 3.
Der schwarze Bauer geht von A 3 auf A 2.
2. Der weiße König geht von B 3 auf C 2.
Der schwarze Springer geht von E 6 auf D 4 †.
3. Der weiße König geht von C 2 auf C 1, Remis.

Der weiße König wird nämlich in diesen Umständen immer auf dem ersten und zweiten Felde seines Läufers bleiben, und es nicht in der Macht des schwarzen Springer stehn, ihn zu vertreiben. Gelingt es aber dem schwarzen Springer aufs Feld D 4 zu kommen, wenn der weiße König auf C 1 steht, so würde es dem Letzern abhalten, das Feld C einzunehmen, was dann dem Schwarzen den Gewinn verschaffen würde.

Der schwarze König geht von B 2 auf B 2.
3. Der weiße König geht von E 1 auf D 2.
Der schwarze König geht von B 2 auf A 1 *.
4. Der weiße König geht von D 2 auf C 1.
* Der schwarze Bauer geht von C 7 auf C 6.
5. Der weiße König geht von C 1 auf C 2.
Der schwarze Bauer geht von C 6 auf C 5.
6. Der weiße König geht von C 2 auf C 3.
Der schwarze Bauer geht von C 5 auf C 4.
7. Der weiße König geht von C 1 auf C 2.
Der schwarze Bauer geht von C 4 auf C 3.
8. Der weiße König geht von C 2 auf C 1.
Der schwarze Bauer geht von C 3 auf C 2.
9. Der weiße Bauer geht von H 4 auf G 5 *.
Der schwarze Bauer geht von C 3 auf C 2.
10. Der weiße König geht von C 1 auf C 2 * matt.

Fünfter Abschnitt.

Der Spieler wird zum Pattsetzen gezwungen.

Eine andere Art von schönem Spiel, das bisweilen die Spielenden im Fortgange des Spieles unter sich ausmachen, besteht darin, daß der eine den andern zwingt, ihn patt zu setzen. Mißlingt es ihm, so will er verloren haben.

Um diese Art Patt zu bewirken, ist es nothwendig einen Bauer auf einer der beiden Thurmlinien selbst zu haben, oder einen des Gegners auf der Thurm- oder Springerlinie zu halten, und dann seine Steine in eine Stellung zu bringen, welche der in den folgenden Beispielen gezeigten ähnlich ist.

Manchmal trifft sichs, daß man weder einen seiner Bauern auf der Thurmlinie, noch einen der feindlichen auf den angegebenen Linien halten kann. In diesem Fall muß man sich, um das Spiel zu gewinnen, bemühen, einen dahin zu bringen. Das Verfahren dabei ist folgendes. Man hält den Fortschritt des feindlichen Bauers, den man zu dem Zwecke ausersc-

Digitized by Google

sehn hat, auf, zwingt ihn alsdann, uns einen der unsrigen oder einen Offizier zu nehmen, dadurch bringt man ihn dann auf die Linie, und zwingt den Gegner, nun das Patt zu geben.

Es verdient überhaupt bemerkt zu werden, daß es nur drei Stellungen giebt, wodurch der gemannte Endzweck erreicht werden kann, so wie, daß es überhaupt nicht statt findet, wenn man nicht eine Königin hat.

No. 111.

1. Die weiße Königin geht von B 8 auf B 7 †.
   Der schwarze König geht von A 6 auf A 5.
2. Die weiße Königin geht von B 7 auf B 6 †.
   Der schwarze König geht von A 5 auf A 4.
3. Der weiße Thurm geht von B 3 auf A 3 †.
   Der schwarze König geht von A 4 auf A 3 *.
4. Die weiße Königin geht von B 6 auf B 3 †.
   Der schwarze König geht von A 3 auf B 3 * Patt.

No. 112.

1. Der weiße Läufer geht von D 8 auf F 6.
   Der schwarze König geht von H 7 auf H 6.
2. Die weiße Königin geht von G 4 auf G 7 †.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von H 6 auf H 5.
3. Der weiße Läufer geht von F 6 auf H 4.
Der schwarze König geht von H 5 auf H 4 *.
4. Die weiße Königin geht von G 7 auf G 6.
Der schwarze König geht von H 4 auf H 3.
5. Die weiße Königin geht von G 6 auf G 3 †.
Der schwarze König geht von H 3 auf G 3 * Patt.

No. 113.

1. Der weiße König geht von H 8 auf G 7.
Der schwarze König geht von C 8 auf D 8.
2. Der weiße König geht von G 7 auf G 8.
Der schwarze König geht von D 8 auf C 8.
3. Der weiße König geht von G 8 auf H 8.
Der schwarze König geht von C 8 auf D 8.
4. Die weiße König geht von A 7 auf B 7.
Der schwarze König geht von D 8 auf E 8.
5. Die weiße Königin geht von B 7 auf C 7.
Der schwarze König geht von E 8 auf F 8.
6. Die weiße Königin geht von C 7 auf F 7 †.
Der schwarze König geht von F 8 auf F 7 * Patt.

No. 114.

1. Die weiße Königin geht von D 1 auf A 4 †.
Der schwarze Thurm geht von A 6 auf B 8 †.

Digitized by Google

2. Die weiße Königin geht von A 4 auf A 6.
Der schwarze Bauer geht von C 7 auf C 6.
3. Der weiße Bauer geht von B 5 auf B 6.
Der schwarze Bauer geht von C 6 auf C 5.
4. Der weiße König geht von E 1 auf D 2.
Der schwarze Bauer geht von C 5 auf C 4.
5. Die weiße Königin geht von A 6 auf B 5.
Der schwarze Bauer geht von C 4 auf C 3 †.
6. Der weiße König geht von D 2 auf C 2.
Der schwarze König geht von B 8 auf C 8.
7. Die weiße Königin geht von B 5 auf D 5.
Der schwarze König geht von C 8 auf B 8.
8. Die weiße Königin geht von D 5 auf D 8 †.
Der schwarze König geht von B 8 auf B 7.
9. Die weiße Königin geht von D 8 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 8.
10. Der weiße Bauer geht von B 6 auf B 7 †.
Der schwarze König geht von A 8 auf A 7.
11. Der weiße Bauer geht von B 7 auf B 8 †
als Königin *).
Der schwarze König geht von A 7 auf A 6.
12. Die weiße Königin geht von C 7 auf B 7 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf A 5.
13. Die weiße Königin geht von B 7 auf B 1.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von A 5 auf A 6.
14. Die weiße Königin geht von B 8 auf B 7 †.
Der schwarze König geht von A 6 auf A 5.
15. Die weiße Königin geht von B 7 auf B 6 †.
Der schwarze König geht von A 5 auf A 4.
16. Die weiße Königin geht von B 1 auf B 2.
Der schwarze Bauer geht von C 3 auf B 2 *.
17. Der weiße König geht von C 2 auf B 1.
Der schwarze König geht von A 4 auf A 3.
18. Die weiße Königin geht von B 6 auf B 3 †.
Der schwarze König geht von A 3 auf B 3 * Patt.

*) (Nach Philidor'scher Art, wo man auf diese Weise zwei Königinnen haben kann. Philidor nahm indessen diese Ansicht zuerst selbst zurück und allerdings läßt er sich mit nichts rechtfertigen.)

Digitized by Google

Sechster Abschnitt.

Wer verliert, gewinnt.

In diesem Falle kommen beide Spieler mit einander überein, daß das Spiel von dem Einen gewonnen gelten soll, der den andern zwingt, ihn matt zu setzen. Es ist also dem gewöhnlichen Spiele ganz entgegen.

Meistentheils wird dies Matt durch einen Bauer des Gegners bewirkt, den man auf die im vorigen gezeigte Art zur Veränderung seiner Linie bringt. Wenn ein Bauer in dem nächsten Felde steht, wo er dann das Matt geben kann, so muß man ihn und den feindlichen König in eine Lage bringen, wo er auf dem Patt steht, nun giebt man dem Bauer einen Stein zu schlagen und dieser, durch seinen König unterstützt, macht gezwungener Weise das Matt.

Mit einem Stein läßt sich ein solches Matt selten erzwingen. Indessen finden sich doch zwei Beispiele davon, welche freilich nicht nach wirklichen Spielen gebildet sind.

Digitized by Google

No. 115.

1. Der weiße Springer geht von E 3 auf G 4 * †.
   Der schwarze Läufer geht von C 8 auf G 4 *.
2. Der weiße Springer geht von G 5 auf H 3 * †.
   Der schwarze Läufer geht von G 4 auf H 3 *.
3. Die weiße Königin geht von E 4 auf G 2 †.
   Der schwarze Läufer geht v. H 3 auf G 2 * † matt.

No. 116.

1. Der weiße Thurm geht von F 7 auf F 8 †.
   Der schwarze Springer geht von F 6 auf G 8.
2. Der weiße König geht von H 4 auf H 5.
   Der schwarze Bauer geht von A 4 auf A 3.
3. Der weiße Bauer geht von H 2 auf H 4.
   Der schwarze Bauer geht von A 3 auf A 2.
4. Der weiße Thurm geht von F 8 auf A 8.
   Der schwarze Bauer geht von A 2 auf A 1 (wird Königin).
5. Der weiße Thurm geht von A 8 auf A 1 *
   Der schwarze Springer geht v. G 8 auf F 6 † matt.

No. 117.

1. Die weiße Königin geht von F 3 auf F 4 †.
   Der schwarze König geht von H 4 auf H 3.
2. Der weiße Läufer geht von E 4 auf G 1.
   Der schwarze Bauer geht von F 6 auf F 5.

Digitized by Google

3. Die weiße Königin geht von F 4 auf G 5.
Der schwarze Bauer geht von F 5 auf F 4.
4. Der weiße Springer geht von G 7 auf F 5.
Der schwarze Bauer geht von F 4 auf E 3.
5. Die weiße Königin geht von G 5 auf G 2 †.
Der schwarze Bauer geht v. F 3 auf G 2 *† matt.

No. 118.

1. Die weiße Königin geht von F 8 auf D 6 †.
Der schwarze Bauer geht von C 7 auf D 6 *.
2. Der weiße Thurm geht von A 4 auf F 4.
Der schwarze Bauer geht von D 6 auf D 5.
3. Der weiße Springer geht von F 6 auf E 4 †.
Der schwarze Bauer geht von D 5 auf E 4 *.
4. Der weiße Läufer geht von C 1 auf E 3.
Der schwarze Bauer geht von E 4 auf F 3 *.
5. Der weiße Springer geht von D 1 auf F 2.
Der schwarze Bauer geht v. F 3 auf G 2 *† matt.

No. 119.

1. Die weiße Königin geht von C 3 auf F 6.
Der schwarze König geht von F 8 auf G 8.
2. Der weiße König geht von A 3 auf G 4.
*) Der schwarze König geht von G 8 auf F 8.
3. **) Der weiße Thurm geht von E 1 auf E 3.
Der schwarze König geht von F 8 auf G 8.

Digitized by Google

4. Der weiße Thurm geht von E 3 auf E 8 †.
Der schwarze König geht von G 8 auf H 7.
5. Die weiße Königin geht von F 6 auf E 7.
Der schwarze König geht von H 7 auf G 6.
6. Der weiße Springer geht von H 5 auf F 4 †.
†) Der schwarze König geht von G 6 auf G 7.
7. Der weiße König geht von G 4 auf H 5.
Der schwarze König geht von G 7 auf H 7.
8. Der weiße Bauer geht von G 2 auf G 4.
Der schwarze König geht von H 7 auf G 7.
9. Der weiße König geht von F 4 auf D 5.
Der schwarze König geht von G 7 auf H 7.
10. Der weiße Thurm geht von E 8 auf D 8.
Der schwarze König geht von H 7 auf G 7.
11. Die weiße Königin geht von E 7 auf F 6 †.
Der schwarze König geht von G 7 auf H 7.
12. Die weiße Königin geht von F 6 auf G 6 †.
Der schwarze Bauer geht v. F 7 auf G 6 * † matt.

*) Geht er von G 8 auf H 7, so ist der nächste Zug derselbe.

**) Er zieht so, um Zeit zu gewinnen.

†) Ginge er aufs Feld H 7, so würde er um einen Zug früher matt seyn.

No. 120.

1. Der weiße Thurm geht von E 1 auf E 2.

Digitized by Google

Der schwarze König geht von B 1 auf A 2.
2. Die weiße Königin geht von F 6 auf F 7 †.
Der schwarze König geht von A 2 auf B 1.
3. Der weiße Thurm geht von C 8 auf C 1 †.
Der schwarze König geht von B 1 auf A 2.
4. Der weiße Läufer geht von B 2 auf E 5. †
Der schwarze König geht von A 2 auf A 3.
5. Die weiße Königin geht von F 7 auf A 7 †.
Der schwarze König geht von A 3 auf B 4.
6. Die weiße Königin geht von A 7 auf D 4 †.
Der schwarze König geht von B 4 auf A 5.
7. Die weiße Königin geht von D 4 auf B 2.
Der schwarze König geht von A 5 auf A 6.
8. Der weiße Läufer geht von E 5 auf F 4.
Der schwarze König geht von A 6 auf A 7.
9. Der weiße Läufer geht von F 4 auf D 2.
Der schwarze König geht von A 7 auf A 8.
10. Der weiße Thurm geht von E 2 auf E 1.
Der schwarze König geht von A 8 auf A 7.
11. Der weiße Springer geht von G 1 auf E 2.
Der schwarze König geht von A 7 auf B 7.
12. Die weiße Königin geht von B 2 auf G 7 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 8.
13. Die weiße Königin geht von G 7 auf F 8 †

Digitized by Google

Der schwarze König geht von A 8 auf B 7.
14. Die weiße Königin geht von F 8 auf E 7 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf A 8.
15. Die weiße Königin geht von E 7 auf D 8 †.
Der schwarze König geht von A 8 auf B 7.
16. Der weiße Thurm geht von C 1 auf C 7 †.
Der schwarze König geht von B 7 auf B 6.
17. Die weiße Königin geht von D 8 auf D 6 †.
Der schwarze König geht von B 6 auf B 5.
18. Der weiße Thurm geht von C 7 auf C 5 †.
Der schwarze König geht von B 5 auf A 4.
19. Die weiße Königin geht von D 6 auf C 5 †.
Der schwarze König geht von A 4 auf A 3.
20. Der weiße Thurm geht von C 5 auf A 5 †.
Der schwarze König geht von A 3 auf B 2.
21. Die weiße Königin geht von C 6 auf C 2 †.
Der schwarze Bauer geht v. B 3 auf C 2 * † matt.

Digitized by Google

Verzeichniß
einiger
Schriften, welche in der Baumgärtnerschen Buchhandlung um die beigesetzten Preise zu haben sind.

John Gordon's
Knochenlehre,
zum Unterricht für Aerzte und Wundärzte bei chirurgischen Operationen und namentlich für diejenigen, welche anatomische Prüfungen zu bestehen haben. Durchgesehen und verbessert vom Hofrath Rosenmüller, Professor der Anatomie. Mit 16 Kupfertafeln. gr. 8. broch. 3 Thlr.

Nützlicher Hausrath,
eine Auswahl erprobter Mittel für bürgerliche und ländliche Haushaltungen; aus dem Magazin aller neuen Erfindungen, 66 Hefte besonders abgedruckt. 2 Theile 8. brosch. à 16 Gr.

Heimich und Klärchen,
eine wahre Geschichte aus den letzten zehn Kriegsjahren. Aus dem 18. Hefte der Ameise besonders abgedruckt. 12. broch. 12 Gr.

Heldenbuch.
Ein Denkmal der Großthaten in den Befreiungs-

Digitized by Google

kriegen von 1808—1815. Deutschen Vaterlandsfreunden und besonders der Jugend gewidmet von Chr. Niemeyer, Verfasser des deutschen Plutarch's. Vierte Auflage. Mit 46 Portraits und einer illum. Grupp, in allegor. Umschlag broch. 1 Thlr. 16 Gr.

D. und Prof. J. C. G. Jörg,

Anleitung zu einer rationellen Geburtshülfe der landwirthschaftlichen Thiere.

Zweite sehr vermehrte und mit 14 Kupfern versehene Auflage. gr. 8. 3 Thlr. Dasselbe ohne Kupfer. 1 Thlr. —

Dr. und Prof. J. C. G. Jörg,

Wegweiser durch die Schlachtfelder um Leipzig.

Mit einer Charte. 12. broch. 8 Gr.

Karl Johnson,

Leben und Thaten

der berühmtesten Straßen- und Seeräuber, Diebe und Betrüger in England. Aus dem Engl. 1. Theil gr. 8. 1 Thlr. 16 Gr.

Katechismus der Architektur

für die elegante Welt und unsre Schulen, zur Beförderung richtiger Begriffe von der Baukunst und

Digitized by Google

der Säulenordnung. Nach dem Engl. Mit Kpfrn. kl. 8. br. 12 Gr.

Kleiner Katechismus der Bierbrauerei.

oder erster Unterricht für den Bürger und jeden Anfänger im Brauwesen. Mit einigen Zusätzen und mehrern Anmerkungen begleitet von D. F. F. Hermbstädt. 12. broch. 8 Gr.

Katechismus des Handels,

oder Einleitung in die Handlungswissenschaft. Aus dem Englischen von C. F. Michaelis. 12. broch. 12 Gr.

Katechismus der Höflichkeit und feinen Lebensart.

In Unterredungen und allgemeinen Regeln für die Jugend von C. F. Michaelis. kl. 8. 12 Gr.

Katechismus der Musik,

oder kurze faßliche Erläuterung der wichtigsten, die Tonkunst betreffenden Begriffe und Grundsätze. Aus dem Engl. nach der zweiten Ausgabe von C. F. Michaelis. 12. broch. 12 Gr.

Katechismus für Mütter,

als ein Leitfaden zum ersten häuslichen Unterricht der Kinder über leicht faßliche und nützli-

Digitized by Google

che Gegenstände. Nach dem Englischen aus der 29sten Ausgabe bearbeitet. kl. 8. 6 Gr.

J. A. Kirchner,

Das Alter der Erde.

Mit einer Kupfertafel. gr. 8. 1 Thlr.

Der Gesundheitsfreund,

oder allgemeine faßliche Anweisung, die vorzüglichsten Krankheiten des menschlichen Körpers nach den neuesten Entdeckungen in der Arzneiwissenschaft selbst zu behandeln. Nach der eilften verbesserten Ausgabe des Richard Reece, aus dem Englischen übersetzt und herausgegeben von Dr. C. G. Kühn 8. 1 Thlr. 16 Gr.

F. v. Kurländer.,

Lustspiele oder dramatischer Almanach

für das Jahr 1819. 9r Jahrgang mit 6 illum. Kupfern kl. 8. 1 Thlr. 12 Gr.

Das unbesorgte Mädchen,

Eine Geschichte für Frauen und Jungfrauen. 2 Bände. kl. 8. 2 Thlr.

Anthelme Richerand's,

Grundriß der neuern Wundarzneikunst.

Nach der vierten, vermehrten und verbesserten

Digitized by Google

franz. Orginalausgabe übersetzt und mit Anmerkungen begleitet von Dr. Robbi. gr. 8. 1r Theil 1 Thlr. 12 Gr.

Militärisches Taschenbuch.

Erster Jahrgang. Mit drei Planen. gr. 8. 1 Thlr. 12 Gr.

Unterricht Friedrich II.

an die Generale seiner Armee nebst den von dem Könige spätherhin gegebenen Instructionen. Neu herausgegeben und mit Anmerkungen in Bezug auf die neuesten Veränderungen der Kriegsführung versehen von einigen deutschen Offizieren. 2 Theile gr 8. 3 Thlr.

Practische Winke

für junge Frauenzimmer über die Pflichten einer Gattin, einer Mutter und der Vorsteherin einer Familie, von Mistriß Taylor von Ongar. Nach der 6. Auflage aus dem Engl. übersetzt v. C. F. Michaelis. Mit einem Titelkupfer. 8. 1 Thlr.

Die Kunst,

der rednerischen und theatralischen Declamation, nach ältern und neuern Grundsätzen über die Stimme, den Gesichts-Ausdruck, aufgestellt und durch 152 Figuren erläutert, für öffentliche Redner, Schauspieler und Künstler. Mit 25 Kupferplatten. gr. 8. 3 Thlr.

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

This book should be returned to the Library on or before the last date stamped below.

A fine of five cents a day is incurred by retaining it beyond the specified time.

Please return promptly.

Digitized by Google